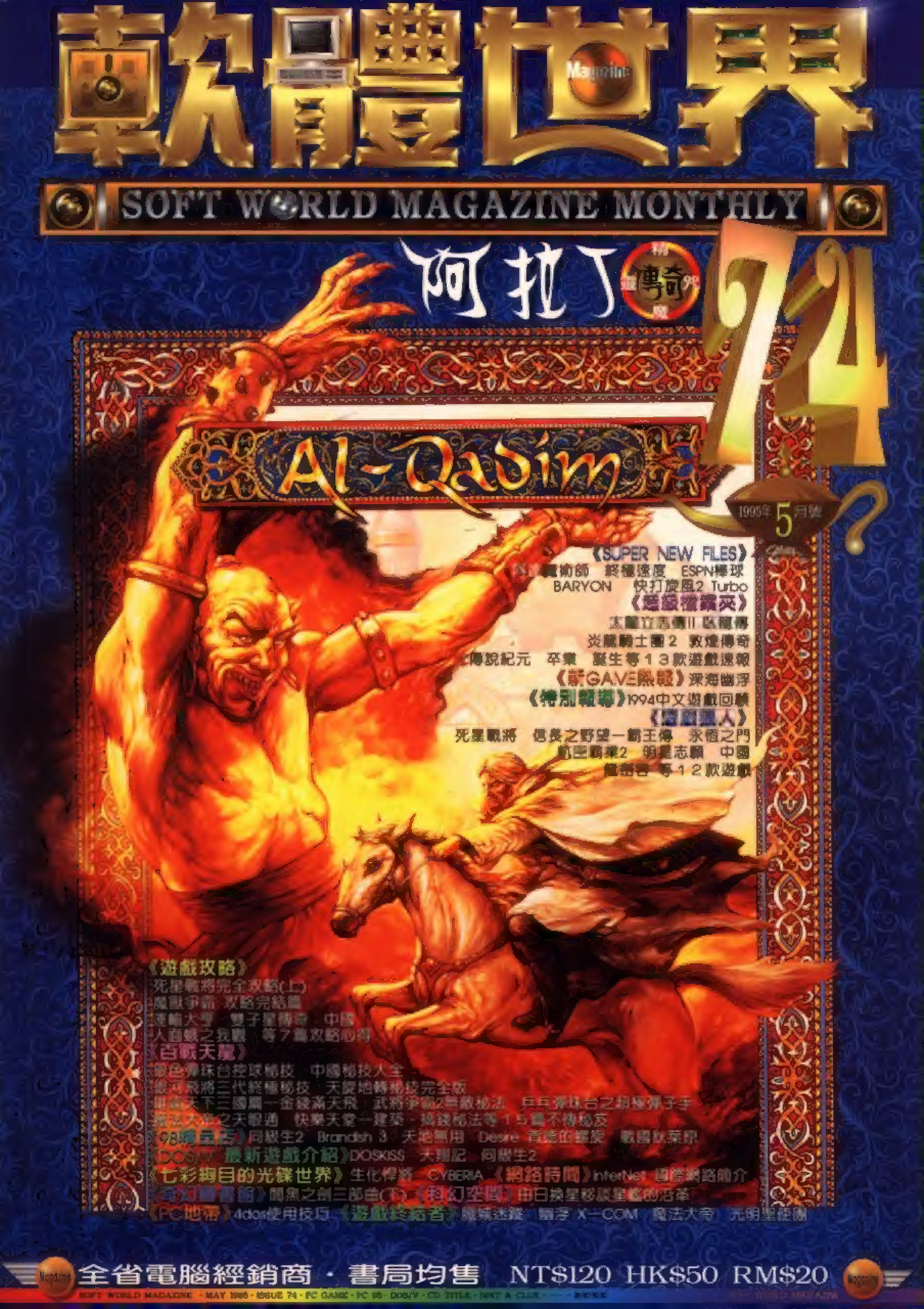


軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
阿拉丁
傳奇
74
Al-Qadim
1995年 5月號
《SUPER NEW FILES》
BARYON 快打旋風2 Turbo
炎龍騎士團2 敦煌傳奇
《新GAME熱報》深海幽浮
1994中文遊戲回顧
死星戰將 信長之野望—霸王傳 永恆之門
等12款遊戲
《遊戲攻略》
死星戰將完全攻略(上)
《百戰天龍》
中國秘技大全
天旋地轉秘技完全版
同級生2
《DOS/V 最新遊戲介紹》DOSKISS 同級生2
《七彩眩目的光碟世界》生化悍將 CYBERIA 《網路時間》InterNet 國際網路簡介
《科幻空間》
4dos使用技巧 《遊戲終結者》 X—COM 魔法大帝 光明聖徒團
全省電腦經銷商・書局均售 NT$120 HK$50 RM$20


ASURE
ASURE
ASURE

編輯室報告

自上期發出 PC 族總動員意見調查表以來，截至發稿（5／3），短短的十來天已收到三千多張回函，依去年舉辦的經驗，原本預估約有一成左右的回函湧入，看來又要打破記錄了。此項活動實爲本刊一年一度重要的編務參考依據，更爲資訊界珍貴之現況、趨勢參考資料，去年舉辦所公佈之數據資料並獲業界、報章媒體引用、參考。本次與中國時報合辦，原擬將回函寄達、統計、抽獎…等相關事宜，交由中國時報處理，以求客觀公允，唯中國時報回以人力、專業、經驗有限，予以婉拒，實爲一憾，然中國時報過謙之辭，更叫本刊汗顏，實則本刊有限之人力、專業與經驗大大無法與中國時報相提並論。不過編輯室全體面對繼續湧入的大批回函仍將卯足全力。另外，由於獎項贊助的名單仍在變動中，獎項名額，內容與廠商名單無法立即於本期彙整公布，敬請原諒，而回函之收件截止時間將依原定計劃於 5／31 截止，絕不再延，再度提醒並呼籲尚未將意見調查表寄回的讀者，確切把握機會，以免飲恨。此次活動有關之統計結果，獎項內容、名額、贊助廠商、得獎人相關資料，除將公佈於本刊篇幅外，亦將發佈於中國時報，編輯室在此感謝中國時報盛情，並籲請讀者留意相關訊息。

面對今年第三度（五月）紙價調漲的事實、七月份"又將"調漲的壓力以及年底立委選舉，三黨不過半？文宣滿天飛，需紙量大的預期心理，紙價在今年底可望趨穩或調降的可能性似已微乎其微，然而在全球紙漿減產，一片供不應求，價格節節高漲的賣方市場現況中，即使被譏爲螳臂擋車，編輯室亦將全力以赴，向各紙行全力爭取，以期紓緩龐大的紙張成本壓力對本刊及讀者所造成的衝擊。自前年年底紙價一路飆漲以來，本刊爲因應紙價變化，當時曾基於價格差異不大（雪銅雖然稍微貴些），而效果更加柔和的因素，將原本內頁（彩色版面）所採用之雙面銅版紙 100 磅（雙銅），改爲同磅數之雪面銅版紙（雪銅），而後再因無法反映成本將紙張改薄爲雪銅 80 磅，平心而論，紙張改薄純爲節省成本開支（紙價與磅數有直接關係），對本社有限的資金而言，不啻爲節流之舉，雖然本刊曾一度考慮再將紙張改薄以替代調整雜誌售價之可能性，最後仍不得不做出雜誌調價的決定。至於友刊發出"雪面雜誌紙比雪面銅版紙價格貴很多"、"雪面雜誌紙爲目前台灣雜誌出版業中最高級的紙"之說，令人錯愕。（該文中所稱之雪銅雜誌紙當爲雪面雜誌紙之誤）"雪雜紙"是否較"雪銅紙"高級，實是見仁見智，雜誌用紙之考量咸認應在紙張適性於雜誌之圖文內容、編排、印務、閱讀、攜帶收藏…等因素是否合宜，而非是否"高級"，再者成交價格的議定，取決於議價空間、技巧，廠商供應、配合狀況、紙質種類…而更大的因素則在於需求量是否夠大，未知所謂"貴很多"的緣由何來？又何以在紙價狂飆的現階段仍考量以"貴很多"的"最高級"紙張印刷，令人費解也耐人尋味。在不少雜誌社同被紙價狂飆所造成的成本壓力壓得喘不過氣來的同時，友刊的"大手筆"確實令人稱羨。天下雜誌爲國內頗具知名的雜誌之一，其專業之報導評論、資訊蒐集分析、掌握訊息脈動，本刊望其項背，值得學習者衆，不敢高攀，然各家雜誌各有風格，若如所言，有錢不一定能買到"天下紙"，則更遑論財力極其有限的本刊，嗚呼！一嘆!!編輯室將藉此簡要列舉數項純屬內部主觀評估何以短期內不採紙張改薄，以求節省紙張成本支出之原因：①透光性大：不適於本刊圖片量大、滿版著墨之需求，其透光度（底白部份尤爲明顯）恐造成閱讀困擾。②紙張貨源堪慮：貨源與品質（最好爲同一批紙）同爲本刊用紙之基本要求，編輯室不願有因貨源短缺（低於 80 磅的薄紙風險尤鉅），紙質種類參差不齊，造成臨時雪銅、雪雜、雙銅、道林…等摻雜之尷尬情事發生（因專欄適性，特選不同紙類搭配不在此限）。③印務困擾：恐將造成印刷、油墨乾燥、摺紙…等印製工時延長，除非提前截稿進廠，否則勢必造成延遲 1～2 天出刊之效應，秋雨印刷曾明白提出以上反映，不過，編輯室仍堅持此部份應爲印刷廠當克服之責任。以上所提，提供讀者、友刊參考，並申本社用紙考量立場以釋疑竇。

本著廣告內容，同爲本刊佳餚，值得品嚐的立場，自本期起開闢閒閒賞廣告之篇幅（P.3），共建讀者、廣告客戶與本刊之良性互動，並請讀者留意各廣告內容之重要訊息，由於該版面之廣告分割畫面均係自本期廣告內容之彩樣，並依進稿之先後順序刊出，若有部分廣告內容無法刊出多因進稿時效緩慢所致，非因差別待遇使然，敬請廣告客戶確切掌握進稿時效，以維權益，同爲雜誌如期出刊努力，謝謝。

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／史蕾、鍾文慶、李泳治
美術主編／郭秀玲
美術編輯／陳秀娟、呂淑珍
打字排版／陳禮美、伍美香
資料處理／詹玉琴
編輯助理／詹惠碧
特約編輯作家／蘇輕夫、朱學恒、黃振錦、陳寶隆
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恒、張凱鵬、
陳凱文、徐國振、劉興潭、陳明瑋、
劉昭銓、蘇驍宏、石志鴻、賴坤傑、
蘇輕夫、何布、曾昭奇、王志坤、
吳寶雨、劉建台、呂國鈞、黃宗明、
林政順、黃文龍、侯育宏、俞白瑜、
黃家倫、劉峻良、賴福奎、林旭中、
黃振錦、朱泰霖、吳文彬、楊陽慶、
王啟文、卜起輝、陳志明、廖奇龍、
湯宜宏、許凱翔、黃俊銘
本期封面設計
提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
訂戶服務／
藍雪蓮、梁筝燕、方惠玲
訂戶服務專線／
07-3841505 或 07-3848088 轉 278
駐美特派員／亞瑟列韋
法律顧問／漢樂法律事務所 陳鶴騰律師
社址／高雄市三民區民壯路 63 號5樓
電話／07-3848088 轉 277／289
投稿．讀者服務／高雄郵政 26-34 號
＊來稿請註明真實姓名及聯絡地址，本社恕不退稿，並保有修改轉刊權利。
劃撥帳戶／陳明奇
劃撥帳號／40423740
網路電話／07-3841505
照相打字／巨峰電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號
南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：(07)384-8086
北區業務／台北市南港路三段 99-10 號 1F
TEL：(02)788-8186
中區業務／台中市西屯區文心路 148 號
TEL：(04)323-7754
香港業務／香港九龍深水埗鴨寮街 163 號
銀港大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711
廣告業務／曾玉珍
服務專線：(07)3848088 轉 277
FAX：(07)3802764



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。



《閒閒猜廣告》

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究為哪家公司發行（請填入廣告索引中之公司編號；部份重覆），幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中（答案將依廣告索引所登列為準）。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容



74 期廣告索引

▼ 本期重要版面，我們特別預留給睿智並注重廣告效益的您 刊登廣告

▼ 聯洽／曾玉琴

▼ 電話：394808 轉 277

▼ 傳真：3802784



1 軒轅劍外傳一楓之舞 779

□大宇 □ RPG □上期排名：1

啊～嚕吧…懷疑我的中文造詣、算術能力、邏輯智商？說我是瘋子？…想要復仇先通過我的字謎再說吧…哼！一人一題照順序，仔細聽來…有1沒2，有3沒4，有東沒西，南北不宜●一個謎字千百解，閉口無言終成迷，走馬出去求巫師，水晶球旁見端倪●帥哥過河水飛濺，仔細一探不見錢，順手摘花頭上插，花在不見草頭進●老爸閒閒待在家，有個女的找老爸，父出多年不曾回，老媽菜刀砍向他●…啊～嚕吧…接戰書吧!!

2 三國志IV 273

□第三波 □策略 □上期排名：2

不得了啦了不得…報…報告老大…戰書到!!…老三，怕什麼！俗話說兵來你擋，水來他淹，三片蘿蔔糕配上一罐辣椒醬……呸！老二閉嘴！平日不讀書，臭皮匠竟變蘿蔔糕，諸葛亮反成辣椒醬，不辣死也要鹹死…也罷！沒想到這瘋子不但能吟詩作對還會打啞謎…唔…這不知是要考我數學還是地理風水…（報告老大！是字謎！）…呸！敢糾正我……差點被這瘋子給唬了…原來是個陳字…（嘩！老大英明!!）

3 天使帝國 II 147

□大宇 □策略模擬 □上期排名：3

三國老大旗開得勝，果然英明！我雖爲女流之輩，平日奉行知足常樂（練功則不然）、能忍自安（砍魔王則例外），凡事以和爲貴，不過這啊嚕吧的包樂天不但奪了我的寶座，多拿了你500多票，還敢以一挑四，字謎當戰書，簡直是和尙打傘無髮無天，怎能容他如此囂張…謎字無言便是迷，再去走馬只剩米，水晶球用來做占卜，米字加占便得粘，字謎是解開了，不過他可能不是個普通的瘋子，這個粘字不知有何含意？帥哥！您說呢?!



4 中華職棒 II 116

□軟體世界 □運動 □上期排名：4

天使妹妳看走眼啦，他可不是無髮無天，而是散髮披肩的瘋子。我生平最恨人說ㄐㄧㄢˋ字，這瘋子給我的謎題，第一句竟然就來了一個ㄐㄧㄢˋ字，還加重音…什麼?! 那個ㄐㄧㄢˋ是提示？哼！憑我的功力還需要提示不成?! 不是自稱包樂天嗎？怎麼沒改朝換代還杵在那邊?! …哼！這種小兒科的題目也敢拿來當戰書，以爲我只會打棒球呀…答案是ㄏㄨㄛˋ啦，答對了吧！哈哈…你有個小小要求？…要我大聲唸〝我是…〞…什麼？提示和答案一起唸？…唔…我是…@#＊☆…

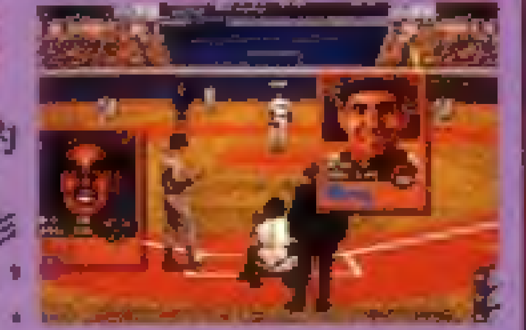


5 美少女夢工場 II 98

□精訊 □少女教育策略 □上期排名：5

老爹！該我們猜了耶…什麼？…棄權？這怎麼可以…老爹要先說一段陳年往事？…哦！原來那個女的是我的守護神？…於是您答應了撫養我十八年的使命？…嗚…老爹眞偉大…十八年來都不曾回家？…嗚…老媽苦守寒窯十八年，也眞太…我看看…眞的有刀痕耶…不管！我還是要猜…答案是色耶…噢?! 老爹的往事和這答案有關連嗎？（當我沒問）…嗯…這四道謎題的解答是…陳粘貨色… ?? …喔…是陳年貨色…哇！變天了！不！是…變臉了…好可怕喔!!

本月新秀



中華職棒開打以來，支持的玩家越來越多。連帶得使PC螢幕上的棒球遊戲大放異彩。本遊戲在前三代深受好評後，四代製作上更是投入不少心力，此由其高解析的畫面、擬眞的臨場感可以看出。而從上月排行榜的29名至本月一舉竄升到13名，玩家之大力支持實有極大關聯。此次排行躍昇一倍有餘，且是躍昇幅度最大者，選爲本月焦點。

【燃燒野球IV】

本月焦點



鷹揚歷箱之作，眞是來勢洶洶，在一代〝揚名立萬〞後，經過一段時間的籌劃，二代終於與玩家見面。延續前作的詼諧、滑稽，讓玩家輕鬆中進行遊戲。綜觀上榜遊戲中排行在前者，玩家會發現軟性具親和力的遊戲，賣相越來越好，推測本遊戲之未來前途，仍可大放異彩。遊戲剛上市即進榜16名，特選爲本月新秀。

【超級醫生】

拜PC族總動員之賜，本期選票截至4／26總共湧入2586票，使得軟世排行榜單期票數再創新高。BEST 5榜內得主，本期名次紋風不動，首開軟世BEST 5名次不變之先例，榜內得票率依序分別為55.13％、19.32％、10.40％、8.21％及6.94％，令榜首與第二名拉開506票，造成幾近36個百分點的大幅差距，並創軟世榜首單期得票之新記錄，榜首熱度與人氣魅力可見一斑，其餘四名老將則再續上期跌勢，小幅挫跌，佔據BEST 5多時的四名老將各自擁有不少忠貞讀者支持，但在新作環伺之下，是否仍保熱力續留寶座，有待觀察。

甫出片便搶入18名，上期再竄9席名次並獲選為當月焦點的武將爭霸Ⅱ，被評為一支獨秀前途不可限量，本期再次挺進3席名次，逼退原任領軍一職的毀滅戰士Ⅱ，其攻入BEST 5之意圖明顯，是否如意，有待讀者作出定奪。縱觀TOP 20榜內，除波斯戰記名次持平，毀滅戰士Ⅱ、銀河飛將Ⅲ、殺人月、幽浮及諾瓦風暴名次受挫外，其餘8款名次均獲讀者攜升，並有一款新作入榜。其中，上期新進榜即奪得BUFFER領軍的中國，可謂來勢洶洶，總共挺進9席名次，名列12，而竄升幅度最大的實為同屬上期新進榜卻吊BUFFER車尾的燃燒的野球Ⅳ，以6票之差與殺人月（－3名）同列13名，總共挺進16席名次，緊追在中國之後，獲選本月焦點，上期發列當月新秀的明星志願，再獲星爸、星媽的有力支持，本期再升4名，以2票之些微差距追過銀河英雄傳說Ⅲ SP；另外，首次進榜的超級醫生則與幽浮、龍騎士Ⅲ因得票相同，並列16名，為本期新進榜最高名次，獲頒本月新秀殊榮，而由BUFFER晉入TOP 20之超時空要塞（＋6名）再嚐佳績與諾瓦風暴（－1名）同掛TOP 20車尾。

至於BUFFER中，實為本次票選變化最大的異數，共有5款新作入榜、4款"舊作"由TOP 20貶入BUFFER，另外除上期8款遊戲退出BUFFER，其中2款於本期回榜外，本期再退6款，略作以下說明：貶入BUFFER之四款遊戲中，由大航海時代Ⅱ領軍，而無緣切入BEST 5之鹿鼎記則節節轉戰（－11名），與特勤機甲隊（－9名）同遭噩運，然軒轅劍貳命運則尤為坎坷，其熱度進退之速，令人驚訝，咸認與楓之舞進佔榜首並拿下傲人票數有密切關連，本期重挫15名，與本期回榜之工人物語及新進榜之魔法飛毯同掛BUFFER車尾；而自進榜便一直在BUFFER徘徊的魔法世紀Ⅱ，本期再挫3名，依然徘徊BUFFER。另外數款新作勢力蘊聚中，是否能獲讀者青睞順利出線，但見下期分曉；而本期因票數不足掛出免戰者分別有快樂天堂、聖少女戰線、明日之星、麻雀幻想曲Ⅱ、八女神物語及雄霸天下三國篇，其中明日之星與雄霸天下實為上期新進榜，本期立即掛出免戰令人費解。已退榜遊戲是否有望回榜，靜待讀者作出決定。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	↑ 9	武將爭霸II	熊貓	格鬥	77
7	7	魔域傳說IV—波斯戰記	華義國際	角色扮演	75
8	↓ 6	毀滅戰士II	精訊	動作	74
9	↓ 8	銀河飛將III—虎之心	松崗	模擬	67
10	↑ 14	明星志願	大宇	策略	62
11	↑ 12	銀河英雄傳說III SP	微波	戰略	60
12	↑ 21	中國	世紀縱橫	策略	51
13	↑ 29	燃燒的野球IV	軟體世界	運動	45
13	↓ 10	殺人月	電腦休閒世界	冒險	45
15	↑ 16	黑暗原力—鈦戰機	松崗	飛行模擬	27
16	↑ 17	幽浮—地球防衛武力	第三波	策略動作	25
16	↑ 20	龍騎士III	微波	RPG	25
16	↑ —	瘋狂醫院II—超級醫生	熊貓	策略	25
19	↑ 25	超時空要塞	華義國際	戰略	24
19	↓ 18	諾瓦風暴	松崗	模擬射擊	24

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	↓ 18	大航海時代II	第三波	21
22	↓ 11	鹿鼎記之皇城爭霸	軟體世界	19
22	↓ 13	特勤機甲隊	華義國際	19
23	↑ —	光明聖使團	天堂鳥	15
24	↑ —	死星戰將	松崗	15
24	↑ —	魔法大帝	第三波	15
27	↓ 24	魔法世紀II	大宇	12
28	↑ —	模擬城市2000	電腦休閒世界	11
29	↑ —	運輸大亨	第三波	10
29	↓ 14	軒轅劍貳	大宇	10
29	↑ —	工人物語建國篇	軟體世界	10
29	↑ —	魔法飛毯	軟體世界	10

票選活動 中獎名單

台北市 高立群
台北縣 楊欽堯
台北市 沈劍宏
台北縣 陳雍穆
桃園縣 曾凱平
桃園縣 廖謝廷
新竹市 陳寶賢
台中縣 陳本源
台中市 李濟茂
台中縣 方冠雯
台中縣 李弘祐
台中市 王福源
台中縣 許仕政
台中市 陳雲飛
台中市 尹宗耀
南投縣 林凱洪
彰化縣 張志文
台南市 蘇振銘
台南市 王振銀
鳳山市 蔡光原
鳳山市 沈子悅
高雄市 余家興
高雄市 林于文
高雄市 李彥宏
高雄市 林裕正
高雄縣 楊景安
屏東市 蕭學斌
屏東縣 洪文能
屏東縣 黃永勝
花蓮縣 許正欣

●以上三十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	光碟版	6月中旬	386以上 4MB RAM 雙倍速光碟機
製作公司	出版公司	國內代理	
Psygnosis	Psygnosis	松崗	



名著改編而成的冒險佳作

在英美，泰瑞普拉契（Terry Pratchett）的作品是少數能讓您在與陌生人初遇時，能互有共鳴聊得起勁的作品。對於普拉契而言，將DiscWorld系列改編成遊戲，是件令人興奮的事，而且咸信將成為自"猴島小英雄二代"（Monkey Island II）之後最能與之相提並論的冒險遊戲。

由於在此之前，曾有一些由名著改編而來的遊戲，因此在開發之際，曾有些人質疑本遊戲是否只是"魔戒之王"（Lord of the Rings）的翻版，而不能將普拉契的書中旨趣充分表現出來。

當您接觸到了本遊戲，並進入其世界中領略其內涵時，以上的疑慮將一掃而空。

遊戲的製作群耗費了相當大的心力，成功地將書中的世界和其中的人物搬到了遊戲之中，不僅創造了一個和書中情節相仿的世界，而且在謎題設計，人物對白和劇情推展方面都秉承了原著的精神，並加以推陳出新。

故事的情節並不是非常新鮮，目標是玩家必須設法扮演主角除去逃掉的龍。如果您覺得遊戲的謎題也和其他冒險遊戲一樣輕易過關，那可就錯了！設計者宣稱並鄭重誓言本遊戲的場景數目和謎題總數，絕對是典型的盧卡司（LucasArts）冒險遊戲三倍大以上，而且對於一般玩家而言，所需的攻略時數絕對超過一百小時以上！

在介面上，本遊戲也開發出了自己的介面系統，宣稱要和盧卡斯公司的SCUMM介面一較長短。遊戲進行的畫面是全螢幕的，當玩家要開啓物品欄時，只要在主角或隨行的那只皮箱按一下，便會出現一個視窗，可以直接將物品放入其中，或直接將物品拖曳出來到遊戲場景中使用，頗為方便。最令人稱道的設計創新，在於物品視窗的位置可任意移動，甚至可以用滑鼠任意改變視窗的大小！



卡通手法的畫面　爆笑十足的對話

在畫面部份，人物全部以卡通的手法來表現，對比明顯的用色，比例大的角色和流暢的動作，將令您耳目一新。背景畫面也都繪製得十分華麗細緻，並採用連續捲動的方式來更換場景。

在語音部份，本遊戲的開發小組也投注了相當多的人力和心血力求完美。主角和其他七十七位角色的全程語音，完全是延請了知名的專業演員或配音員參與擔綱演出，如 Kate Robbins、Rob Brydon、Tony Robinson 和Jon Pertwee等人。每個角色的聲調和語氣將完全不同，而且精心設計錄製出來的效果，有別於其他有些遊戲的語音，聽起來彷彿只是一群人圍成一圈來談話的平淡呆板。由於本遊戲在程式核心部份有些 Bugs，導致本遊戲在某些 CD-ROM 或音效卡上會有聽不到音效、語音的情形（經測試 Panasonic 562B 和Sound Blaster Pro不幸中獎），目前正加緊製作更新版中。根據 Psygnosis 在學術網路上的"熱線解答中心"（helpline）回覆給筆者的電子郵件，製作小組目前正在加緊測試剛出爐的修正版本，預計將在幾週內上市更新。

音樂方面相當輕鬆動聽，和遊戲的幽默主題十分契合。主角 Rincewind 和隨行的 luggage 必須經歷各種考驗，設法得到必要的幫助與必需的物品，才能達到最終的任務，完成屠龍使命。遊戲的對話相當爆笑，逗趣的程度絕不下於"猴島小英雄"系列。設計者更在主角完成動作或執行動作時加入許多可愛生動，令人莞爾一笑的小動畫，使得遊戲變得相當活潑富生氣。

如果只有以上這些特點，或許仍不足以在其他冒險遊戲中脫穎而出，並且一逢和盧卡斯的產品一較長短的雄心吧！設計者指出，本遊戲的謎題架構將有別於以的冒險遊戲，只是要玩家逐一地完成許多獨立分散的小任務。本遊戲所有的謎題將是環環相扣，一氣呵成而且溶爲劇情的一部份。也就是說，每個謎題間將有相互的連貫性，也必須在您眞正進入了遊戲世界並思索領悟了其中意義後，才能順利一路前行！

以著全新的介面，專業的語音和幽默的風格與精緻的畫面，進軍冒險市場的 Psygnosis 年度大作，是否會一舉成名呢？讓我們拭目以待吧！

各地場景特寫畫面

Terminal Velocity
終極速度

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
3D 射擊	未 定	4月下旬 (USA)	386 以上 記憶體 4MB
製作公司	出版公司	國內代理	
Terminal Reality	3D Realms	未 定	

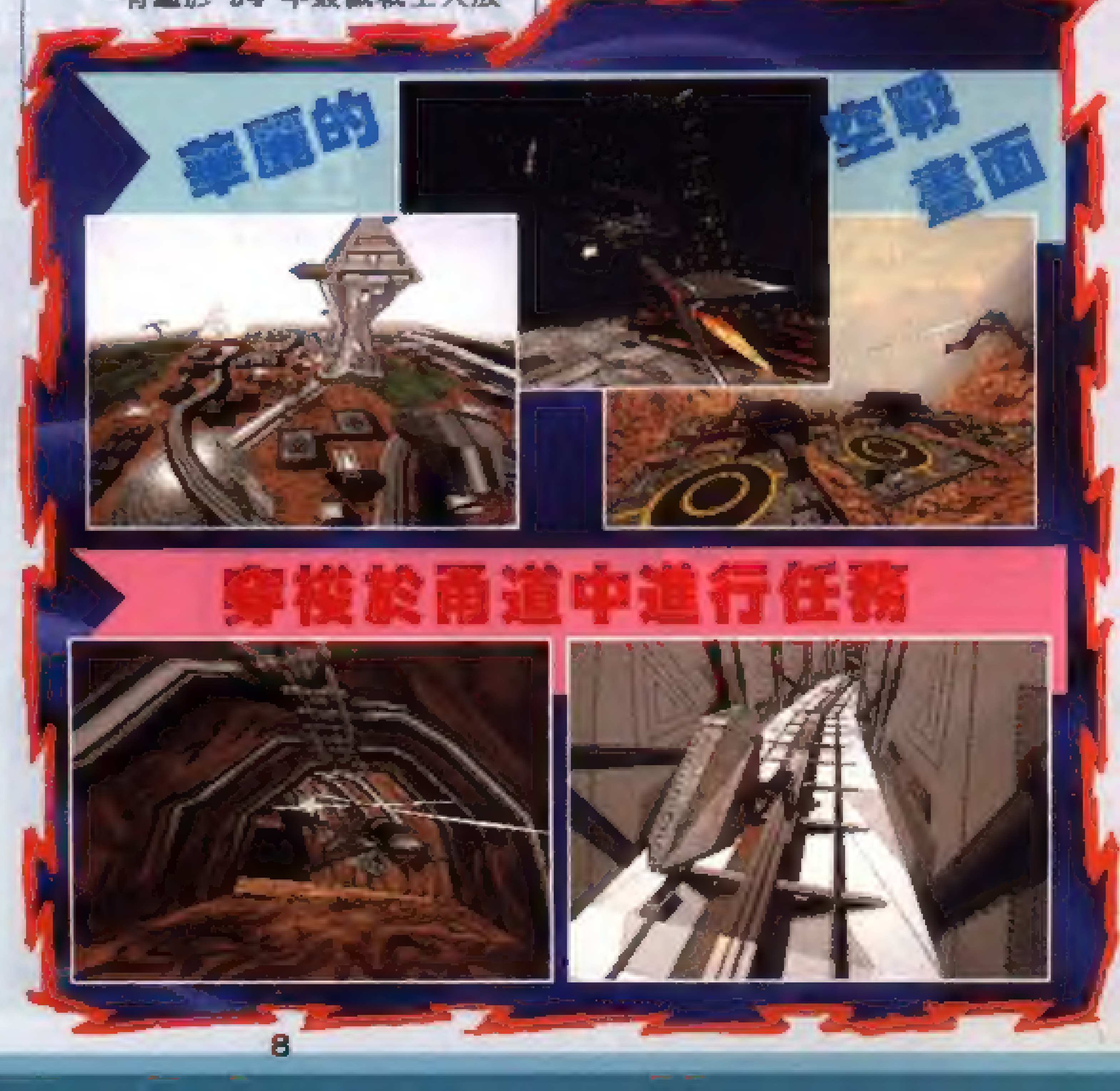


這套由 Microsoft 模擬飛行 5.0 （ Flight Simulator ）主程式師在加入 Terminal Reality 陣營後所創作的第一套作品，是繼 Interplay 的天旋地轉後（ Descent ），最令人矚目的一套 3D 射擊遊戲。如果你對銀河飛將三代草率的地面任務、若有似無的艦內作戰感到失望，終極速度應該就是能讓你感到滿意的作品。它不但能讓你一如天旋地轉般穿梭於錯綜複雜的 3D 甬道中，以行星地面任務爲主軸的遊戲方式更讓你一償夙願，最重要的是其過人的速度感更是讓人大呼過癮！

時空背景要向前推進到未來的銀河系中，異星的艦隊突然轉向地球發動攻擊，摧毀了大部份的防衛武力與城市，節節敗退的地球軍決定祭出他們的最後一張王牌— TV-202 ，由於素有飛行員殺手的戰機 TV-101 已在實驗中斷送了不少飛行員的性命， TV-202 須要一名勇敢的飛行員來乘坐這台無法減速的戰機來進行最後的反擊，你抽到了那支最不幸的籤，上了不祥的駕駛座，「拯救銀河系」成爲你可以說服自己的唯一理由……

採用360度捲動 3D 的引擎雖已不是新聞，但加上 SVGA 模式的畫面便足以說服玩家們挑剔的眼睛，終極速度以快速的材質貼圖與令人摒息的流暢度營造出一個華麗的 3D 世界，在所有九大行星的 27 個關卡中，除了對地、對空的任務外，還允許玩家們進入地下通道、洞穴中進行戰鬥，而攔路敵機也非充當靶機的軟腳蝦，它們會以掩護、支援、翻滾、自殺攻擊等戰術來對付你，當然，你也可以上網路與朋友連線對抗以扳回一點優勢。

有鑑於 94 年毀滅戰士大放異彩，這套由 Terminal Reality 製作， Apogee 旗下的 3D Realms 發行的 3D 射擊遊戲也將在網路上發行第一關的試玩版來讓玩家試玩，相信動作快的玩家已經弄到手了，但值得注意的是，除了磁片版外， 3D Realms 還打算發行光碟版，唯一的不同是加入 70MB 的 3D 過場動畫，想註册或購買的玩家不妨留意一下其間的差別。







遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
運　動	18MB	三月下旬(USA)	386 以上 記憶體 4MB
製作公司	出版公司	國內代理	
Stormfront Studio	Sony Electrical	未　定	



ESPN棒球是一套蠻有來頭的棒球遊戲，光看其協力廠商名單就相當令人咋舌，製作小組是 Stormfront Studio，也就是明星職棒系列的催生者，發行公司是 SONY 電子，相信不用再說明了，值得一提的是，遊戲既然冠上了ESPN的名號，當然與ESPN運動電視台十分有關，這次EPSN就派了兩名記者來參與播報語音的錄製，算是遊戲的特色之一，當然，由於使用了真實球員的資料，協力廠商也得算大聯盟一份才是！

由於與明星職棒系列是同一製作小組，在遊戲中可看到許多明星職棒的影子，例如在配色及畫面的處理上就相當的相似，但以往在明星職棒 2 中為玩家所詬病的單調特寫鏡頭重播畫面，這次就玩得沒有那麼兇了，只有在球員轟出全壘打時才會出現，另外在遊戲中也看不到球員的人頭照，算是一點小小的遺憾。

無獨有偶的是，EPSN 棒球和動爆美國職棒一樣在選單畫面時是採用 SVGA 畫面模式，進入球賽後則改為 320 X 200 256 色的 VGA 模式以加快球場捲動速度，但是 ESPN 棒球並沒有使用動爆美國職棒向量貼圖的方式來處理擊球畫面，而是根據球擊出後的大概位置來切換畫面視角，可喜的是，角度的變化還算相當的多而自然，不致令人產生單調無聊的感覺。

雖然有 ESPN 記者的加入，在播報語音上卻不比燃燒的野球 4 熱鬧生動，還好在音效處理上有觀眾的歡呼聲、噓聲等貫穿全場，偶而還傳來幾句小販叫賣熱狗的聲音，加上適時出現音樂也不會太吵，還算呈現出頗為貼切的美式風味。

大聯盟複工雖是個遲來的好消息，還好棒球迷們一直因為有棒球遊戲的陪伴而不致太過寂寞，在 ESPN 棒球中還提供了 94 年季賽的賽程來讓你打完那一場場莫名其妙而消失的球賽，甚至找回 94 年被遺漏的世界大賽，或者多來它幾場明星賽，好好的操一操這些死要錢愛缺席的明星們！

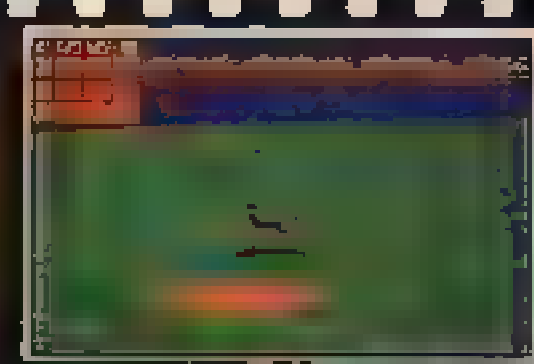


右外野手試圖接殺全壘打擦邊的高飛球

聯盟賽的主選單畫面

大聯盟打擊排行榜

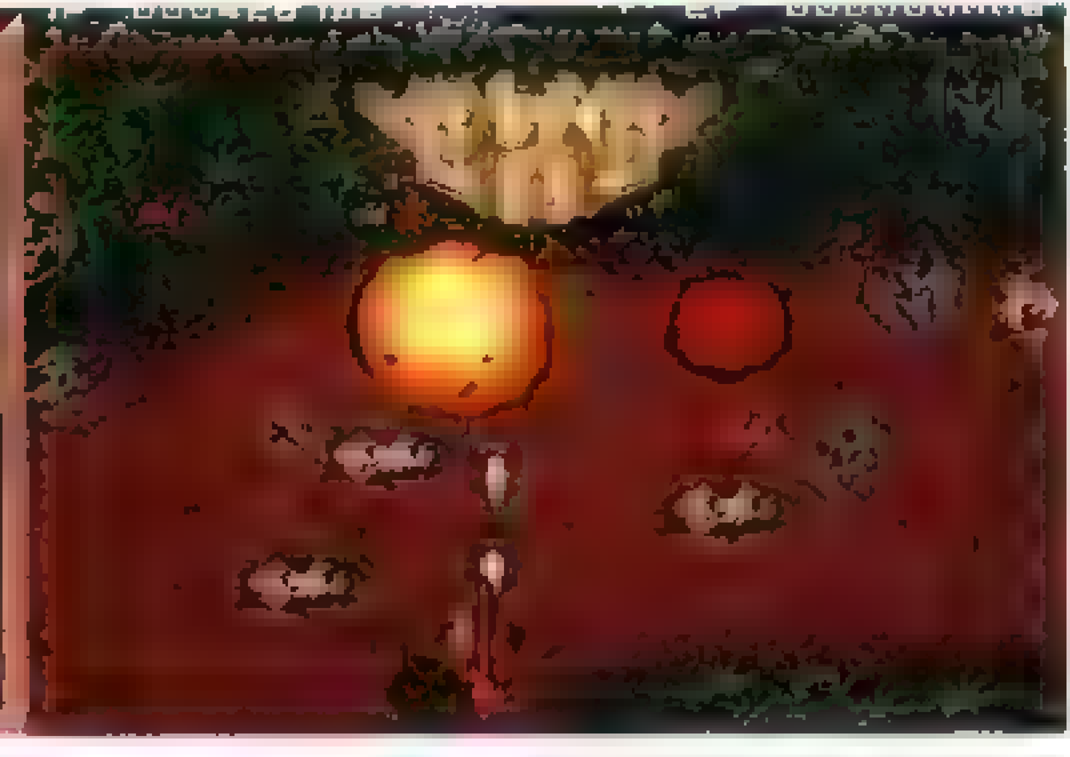






BARYON

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
射擊	未定	未定	386SX 以上 記憶體 4MB
製作公司	出版公司	國內代理	
ACRO Studio	ACRO Studio	未定	



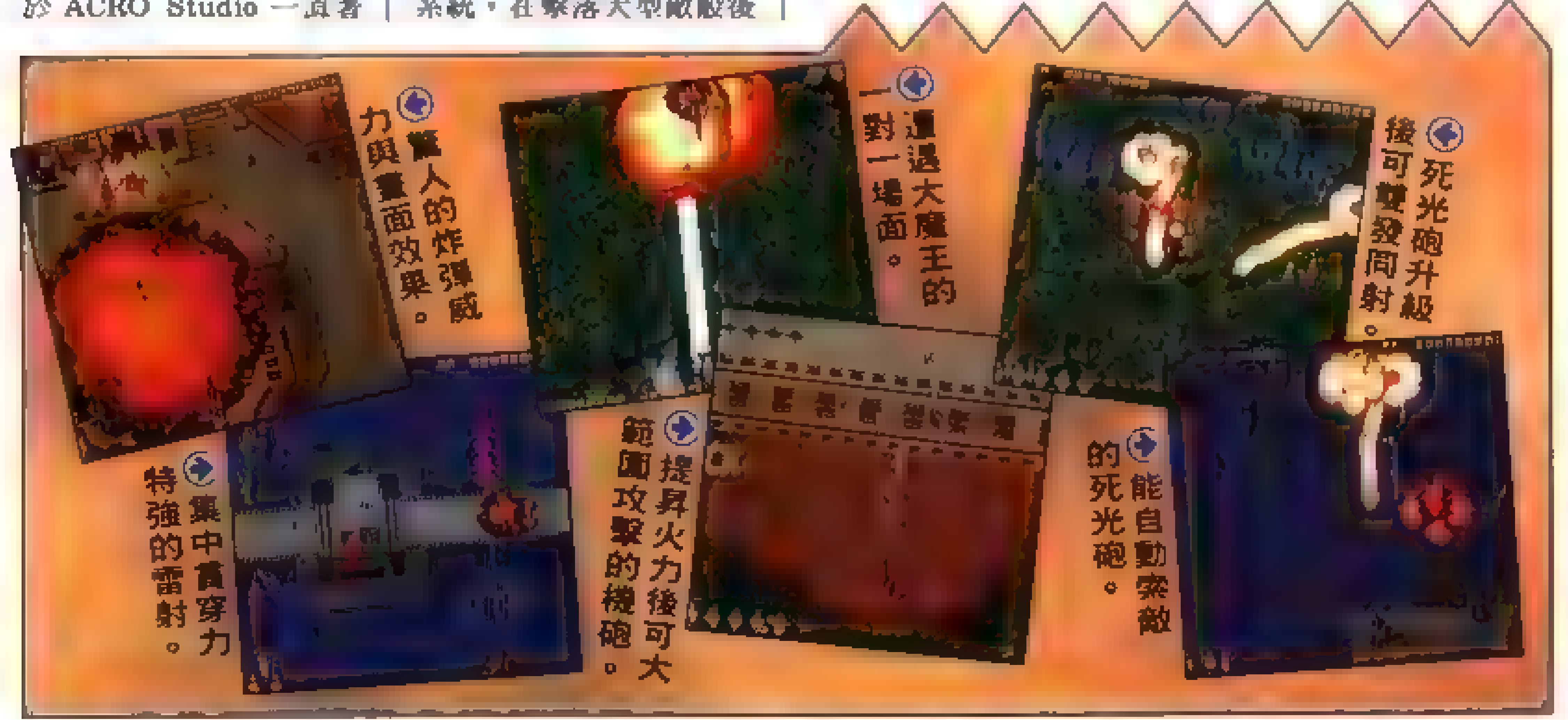
保護模式的程式技巧可說是電腦遊戲設計技術上的一大突破，再經歷過 94 年雷電威龍的洗禮後，玩家們終於可以坐在自己的桌前享受可與大型電玩相比擬的射擊遊戲，也開始相信 PC 的硬體資源雖非無窮無盡，但也不是沒有可以發揮的餘地，現在，由韓國 ACRO Studio所製作的射擊遊戲－BARYON 再次証實了 PC 的實力，在火力震撼之餘，讓你幾乎忘了 PC 的存在。

初見 BARYON 的畫面看來像是雷電威龍的翻版，但實際玩過後相信有許多玩家不做如是觀，由於 ACRO Studio 一直著手致力於以程式設計來突破硬體限制，來使 PC GAME達到與大型電玩相同的效果，而他們真的做到了！ BARYON 不但支援雙人模式，而且不管在畫面的流暢度、敵機的靈巧度上皆勝過雷電威龍許多，因此一般使用 486 主機的玩家一進入遊戲後，第一個動作就是利用內建的調速功能把遊戲速度放慢，否則只見畫面一閃，自機便被擊落爆毀，這也算是個令人又驚又喜的難得體驗。

除了畫面流暢度奇佳外，在 BARYON 中玩家共有兩種自機可以選擇，每一種皆搭載不同的武器系統，在擊落大型敵艦後，空中會漂浮著提昇火力用的變色膠囊，只要不斷的收集同一種顏色的膠囊，就能提昇及對應武器的火力，若是不小心吃到不同顏色的膠囊，不但會更換武器，火力也會恢復到初級的階段，因此在閃開敵機攻擊之餘，還得控制好收集膠囊的時間，甚至要設法躲開不同色系的膠囊，這算是與大型電玩雷電系列相仿的樂趣。

在武器的設定上也與雷電相當類似，基本的武器型態有機砲，索敵死光，雷射三種，另外還有兩種火箭，一種是直射火箭，可以正面集中摧毀敵機，對付大魔頭特別有效；另一種是射後不管型的追蹤火箭，可以自行鎖定敵機，主要用來對付此起彼落的小嘍囉。當然，雷電中用來保命致勝的炸彈也少不了，在危機時刻扔下一發，保證敵機連帶來襲的炮火消失的無影無蹤。

也許是因為 ACRO Studio有意以 Baryon 與大型電玩一較長短，因此在遊戲的內容與企劃上皆與射擊經典雷電相當類似，雖然如此，整體的成就仍是相當可觀，相信有了 BARYON 這個遊戲後，我們這些 PC 玩家便可大笑三聲，揚眉吐氣，不必到大型遊戲場「雜丟」了！



驚人的炸彈威力與畫面效果。

遇過大魔王的一對一場面。

死光砲升級後可雙發同射。

集中貫穿力特強的雷射。

提昇火力後可大範圍攻擊的機砲。

能自動索敵的死光砲。




超級快打旋風2 TURBO版



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
格鬥對打	未　定	未　定	386 以上 VGA
製作公司	出版公司	國內代理	
CAPCOM GAMETEX	未　定	未　定	

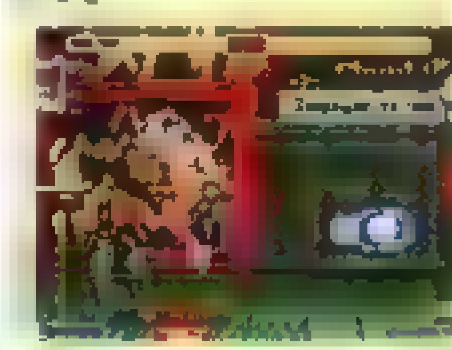
曾經風靡大街小巷，紅遍半邊天的大型格鬥電玩『快打旋風2』，在移植到超任、MD及3DO等各種遊樂器之後，現在終於要移植到IBM PC上了，筆者在此首先對『快打旋風2』之日本版及美國版的不同做個說明：

在日本版（也就是原先的上航版本，最後的軍裝魔王名字叫VEGA）中，十六人的較新版本為STREET FIGHTER Ⅱ TURBO，而有豪鬼（戴面具的最後魔王，會阿修羅閃空舞）的最新版本為STREET FIGHTER Ⅱ TURBO X；但是在美國版（所謂的海外版，最後的軍裝魔王名字為BISON）中，十六人的較新版本為SUPER STREET FIGHTER Ⅱ，而有豪鬼（戴面具的最後魔王，會阿修羅閃空舞）的最新版本為SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TURBO。各位是否有點混亂了呢？沒關係，只要記得這次要介紹的，是有豪鬼的『快打旋風』最新版本就可以了。



擁有十六人的最新招式

在『超級快打旋風2 TURBO版』中，除了以往素所熟知的十二人角色，還有倩咪、飛龍、THUNDER HAWK及DEE JAN四位增加的新人；這十六位角色不僅在招式上都有些微的變化，而且增加了新的超級必殺技，如僧的超強波動拳，春麗的千裂腳等等。至於想要使用超級必殺技的話，必須使用某項必殺技，使其下方的蓄氣量增加；當氣蓄滿而發光時，便可以依其獨特的操縱法，使出超級必殺技了。不僅如此，豪鬼的登場，也使得原本打遍天下無敵手的玩者倍感威脅，其強度幾乎可以用一句話來形容：『強得不像人打的』。

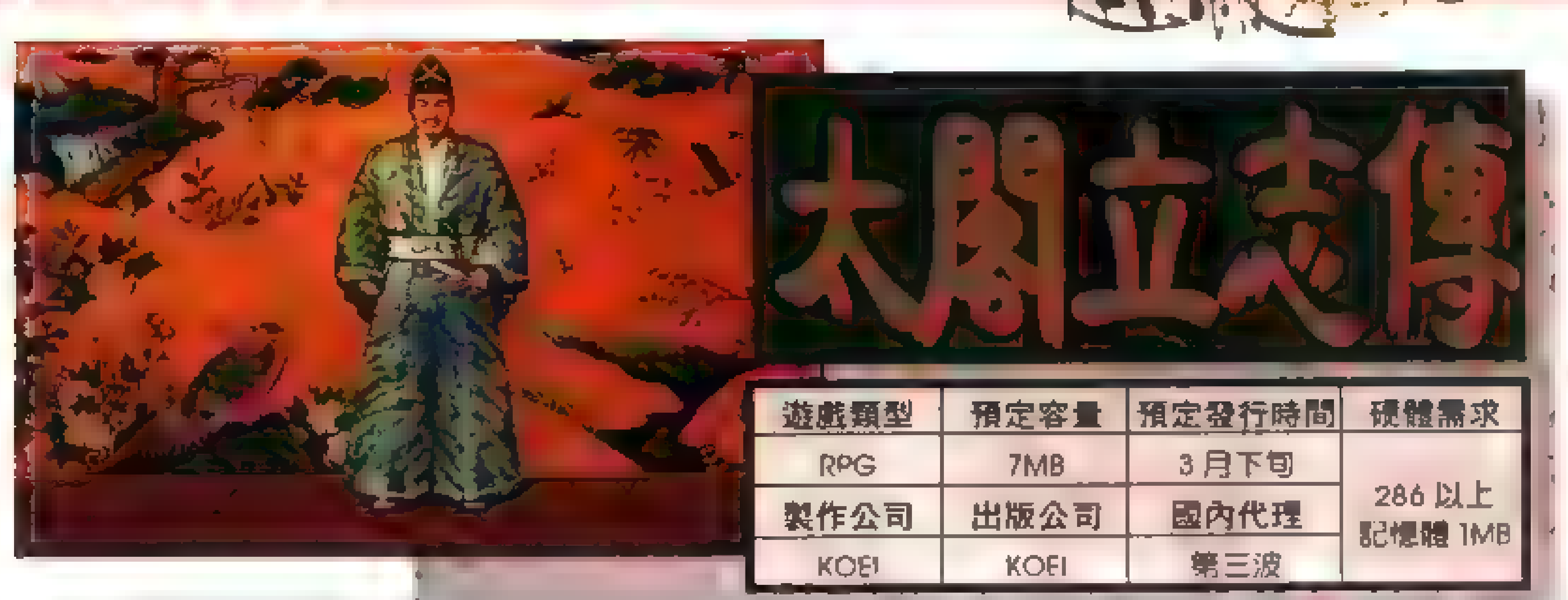
●激烈的戰鬥畫面

移植逼真的畫面音效

既然是自大型電玩所移植的，那麼很多讀者一定會問：『移植程度如何？』在畫面圖形的表現度上，可說是幾乎不遜於大型電玩；要不是延遲得相當嚴重的話，本遊戲的表現一定可以更爲出色。在支援聲霸卡的音效表現上，可說是十分地逼真，如果你的喇叭夠好的話，相信可以得到如臨大型電玩場的震撼感。

如果你是格鬥遊戲迷，或者是『快打旋風』系列的愛好者，那麼你或許應該來瞧瞧電腦版的『超級快打旋風2 TURBO版』，來試試電腦上的不同之處吧！



太閤立志傳

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	7MB	3月下旬	286 以上 記憶體 1MB
製作公司	出版公司	國內代理	
KOEI	KOEI	第三波	

由KOEI公司所推出結合RPG與策略的新型態「實戰遊戲」中，大航海時代與太閤立志傳算是相當受歡迎的作品，繼大航海時代2中文版推出之後，月前太閤立志傳一代的中文版也出版了，而二代的DOS/V版更在三月底時與98版在日本同步上市了，相信有些玩家已經跳過一代中文版，開始享受二代「平行輸入」的好處了。

話說太閤豐臣秀吉，也就是木下藤吉郎，由一個端草鞋的步兵幹起，到成為天下第一人的關白，自有其動人的傳奇故事，舉凡在墨俁一夜築城的智略、金ケ崎的大撤退戰勇武的表現，到本能寺之變後掌握天下脈動的契機，這些重大的事件在遊戲中都能讓玩家親身經歷，而由一介平民步兵不斷擢升到步兵頭、侍大將、部將、家老、城主，甚至獨霸一方的大名也是RPG可引用非常好的升級要級。

在遊戲的初盤，藤吉郎身為信長所拔擢的步兵頭，在各城市間奔走完成信長交付的任務來使地位晉昇之外，還得鍛練自身的屬性與各項技能，是標準的RPG玩法，到了中盤成為城主之後，必須將部份的任務委任給家臣，主要的目的在於城池的攻略，算是一種RPG加上戰略的型態，到了末期成為大名後，則須注意各屬國的經營與開發，玩法又比較偏向策略遊戲了，由於遊戲相當難以介定類型，難怪KOEI要發明「實戰遊戲」這個名詞了。

整體來說，太閤立志傳二代與一代遊戲內容的差異並不大，但在畫面美麗與音樂表現上頗改進不少，而在劇本的表現手法上則強化了秀吉與信長其他家臣的勳功競爭的劇情表現，使玩家完成任務後的滿足感增加不少，甚至在當上大名後還會懷念以前身為家臣的日子，整體來說，算是相當成功的續集作品。

勳功競賽遙遙領先勝家。

在城市間的商家間奔走完成任務。

參加合戰的場合。

擔任城主後的評定會。

參加評定，接受信長所交付的任務。

劇情事件之一的金ケ崎撤退戰。





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
歷史模擬	8MB	5 月中旬	386 以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
HOKUSHO	NEO-GETEN	松崗	

智謀決勝！維稱第一？

「三國時代」，是一個有許多充滿個性，及天才人物登場的時代，當然在這個即將由國內松崗公司代理發行的『臥龍傳—三國制霸之計（以下簡稱『臥龍傳』）』中，也同樣有眾多活躍在三國時代的人物登場。

與一般三國志系列遊戲最大的不同點，乃在於玩者所扮演的是那些割地衆群雄的得力軍師，而職責呢？就是向服事的君主進忠言，希望在你的輔助與建議之下，國家能慢慢步上正軌，進而統一版圖，成爲天下之霸主！

在臥龍傳中一共有四個時期可供挑選，每個時期所會出現的武將及人員各異，而且不可能在同一時代中出現所有的武將，舉例來說，遊戲中全部有 146 人，但在第一章的「呂布之死」中，只會出現 123 人，而最後一章的「劉禪即位」，則只有 55 人登場，在這種情形下，便因此形成玩者要使用不同的策略來面對不同時期的不同挑戰。

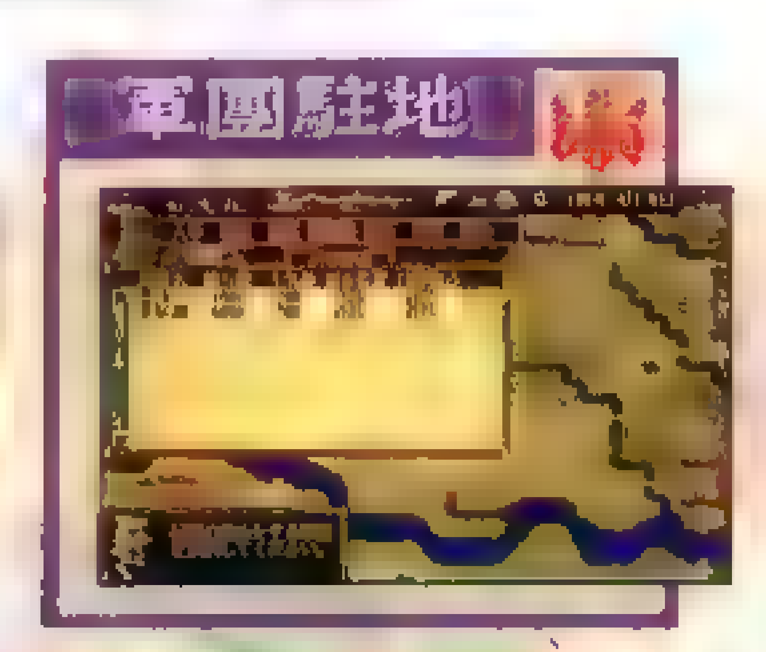
至於版圖方面有 192 處據點之多，並依收入及防衛力而區分爲三種，包括大城市、中小城市及關卡等，只有能成功佔領全部領土的君主，才是遊戲最後的勝利者！其他如內政的施行，身爲軍師的玩者可要克盡監督之責，因爲關於內政的方針將會影響四項主要的變數，諸如生產力、城兵數、人民支持度、和災害度等，與以往的同類型遊戲可說是各有特色。

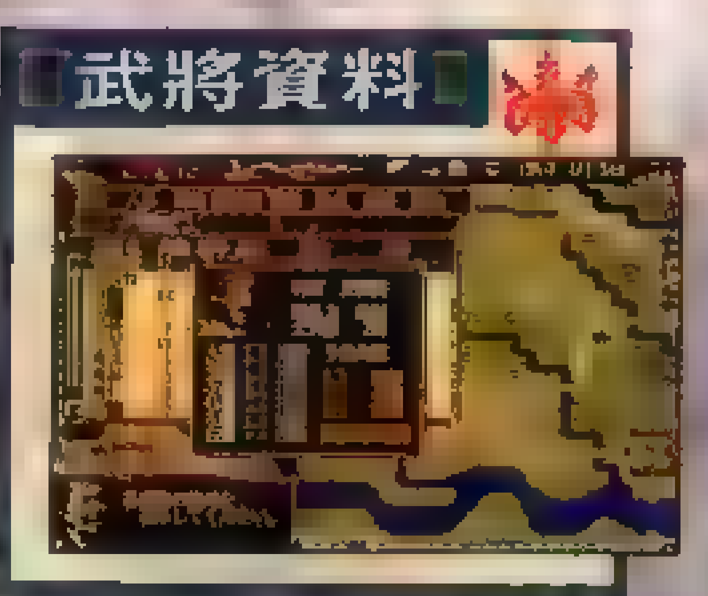
不能不提的還有武將的屬性，一共有六種之多，主要的如武術、統率及政治參數之外，還有部份的隱藏參數，這些將由累積經驗値的方式來提昇，而且不同的特性也會影響到在不同的地形上交戰的結果，所以玩者們在挑選戰將時，別忘了把這些因素一併考慮進去。

「不戰而屈人之兵，決勝於千里之外」，這是成功軍師的最佳寫照，而想要在紛亂的三國風雲中，出人頭地，成爲天下第一軍師，就不得不到「臥龍傳—三國制霸之計」的世界裡。

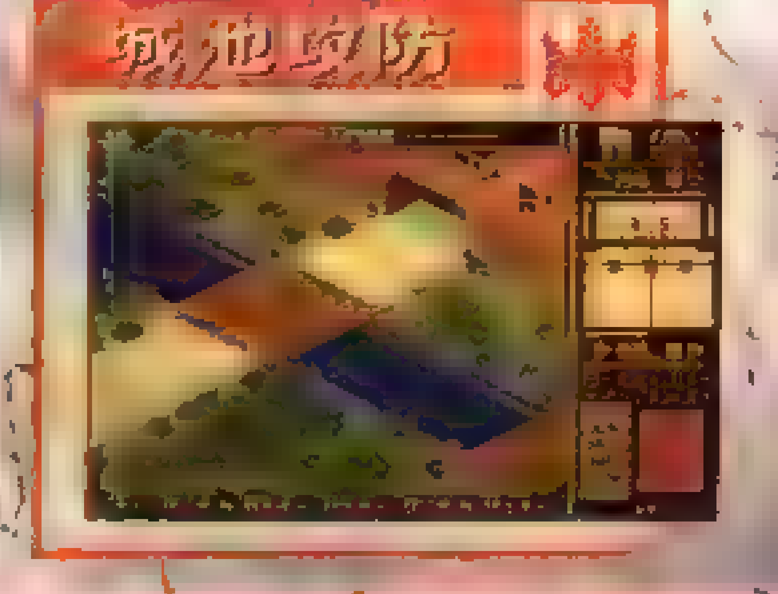














讀者諸君們還記得去年的『炎龍騎士團』吧？在那段與雷特王子等年輕勇士一起冒險犯難的歲月裡，是否也讓各位留下了種種難忘的回憶？如今，經過將近八個月的策畫與製作，由『炎龍騎士團』的原班人馬所製作的續篇--『炎龍騎士團II：黃金城之謎』已經進入了最後的階段，因此特別借雜誌一角，向各位『炎龍騎士團』的愛好者們報告這個好消息，順便也為各位讀者做個簡報。

在前一代故事的末尾，雷特王子終於和眾伙伴們打倒大邪神，贏回羅特帝亞的大好江山，並且重建王國、登基為王，在他的統治之下，羅特帝亞成為一個和平繁榮的國家。十八年的歲月轉眼就過去了，雷特的兒子—索爾也已經長大成人。他繼承了乃父的血統以及過人的武藝與勇氣，除此之外還有一股桀傲不馴的脾氣。身為英雄血脈的繼承者，索爾註定是不會久耐於乏味的平靜生活。命運之輪就這樣揭開了另一段冒險歷程的序幕……

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
SLG	未定	七月	386以上 VGA 4MB RAV
製作公司	出版公司	預定售價	
漢堂	漢堂	未定	

傳說之都—黃金城

馬拉大陸是個比達拉尼亞為更古老廣大的陸地。自從諸神開創天地以來，就一直流傳著各種神話傳說，大陸上的國家在滅亡與興盛間交替，現今的亞克斯王國和傳說中的古老文明相比，還只能算是個小規模的國家。馬拉大陸上最引人入勝的故事，便是神秘的黃金城傳說。

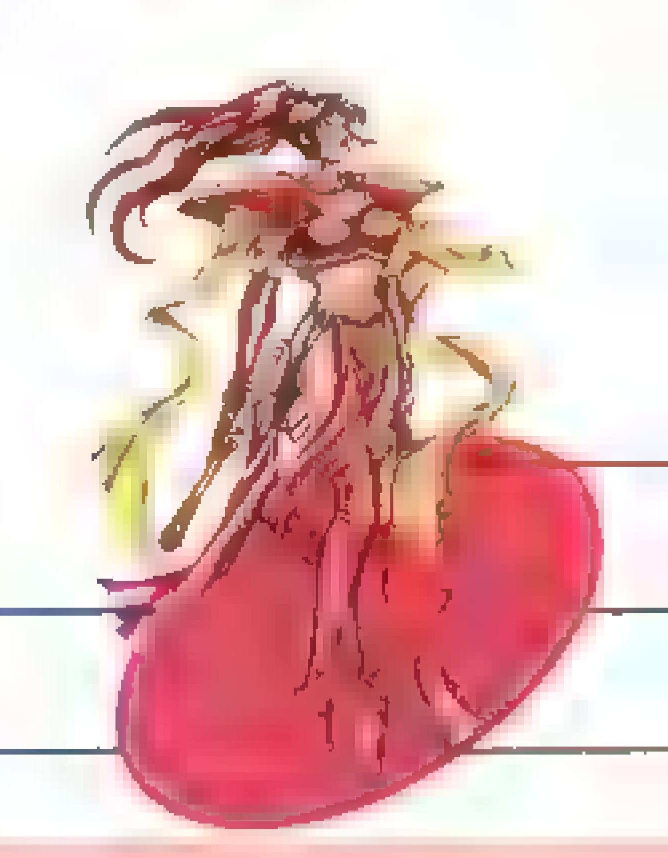
據說這座巨大的飛行都市位在雲霄之間，是諸神派遣來看守大地的；當地上的人類行為乖悖，觸怒諸神時，便由黃金城上降下光矢、火雨，造成莫大的毀滅來警告人類。只有極少數人曾經看到過黃金城，據他們的說法，黃金城在雲間發出耀眼的金黃色光輝，然後隨即消失無蹤；這些目擊者在驚恐之餘，跪地高呼諸神之名，並將這天空之城稱為黃金城。

遊戲中的英雄人物

以下為各位介紹『炎龍騎士團II』中的幾個主要人物：











其他部份

豹人



居住在森林之中，以敏捷見長的豹人。豹人個性溫和，很少和其他族類起衝突，但在遭到侵害時，他們也會勇敢的戰鬥。輕便的護甲使他們能擁有超群的攻擊速度。豹人行群體生活，通常是以小村落的方式聚居。



光束炮座



由古代人的高度科技所製造出來的戰鬥用機器人。裝置其上的光束砲具有驚人的長程攻擊能力，而光束砲座本身兼具移動能力，更提昇了它在戰鬥中的威脅性。

狂戰士



嗜好血腥和殺戮，以暴力為行事手段的野蠻戰士。雖然缺乏智慧和思考能力，他們本能的戰鬥欲望和破壞力卻令人生畏。狂戰士經常為盜賊群或其他集團所雇用，因為毫無道德標準的他們，從不計較工作的性質為何。

凱拉斯



龍人族的高階武士。凱拉斯平時隨侍在龍人族之王摩寇拉斯左右，兼具武藝和膽識，在加入索爾一行人之後，以其飛行能力和劍術大大活躍。

魔導士



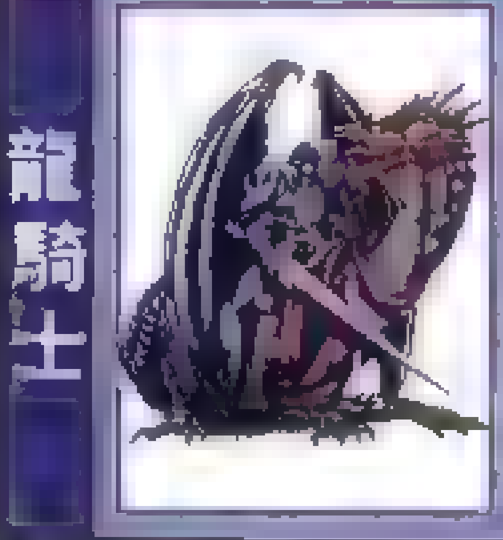
遍布馬拉大陸的魔法修習者，由於天賦與程度上的不同，而有法術能力上的差異。魔導士除了修習魔法之外，有時也接受其他人的雇用，由於魔法師工會對此並無任何約束能力，因此盜賊或黑暗軍的行列中有魔導士存在，早已不是什麼稀奇的事。

賽可邦勒



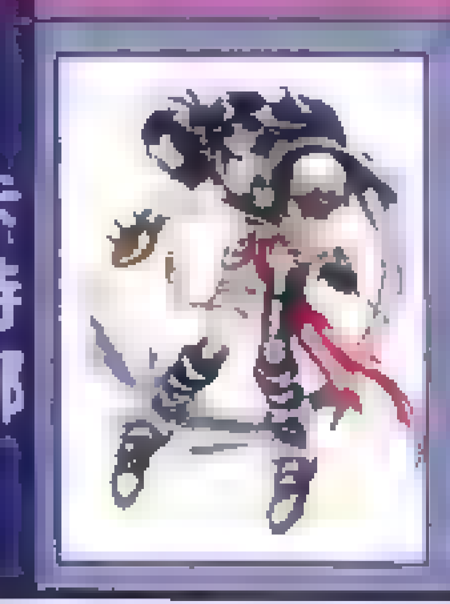
豹人族的年輕武鬥家，他在年少時即離開故鄉，到馬拉大陸上極為著名的武學處拜師學藝，對於空手搏擊方面有相當的造詣，在攻守方面都有優異的表現。

龍騎士



在反覆的升級與轉職之後，騎士可望成為龍騎士－騎士中最高的一級。藉由跨下的飛龍，龍騎士擁有極高的機動性和移動能力。雖然有著護甲薄弱的缺點，但龍騎士的高機動性，在戰陣之中仍是極有利的武器。

卡特娜



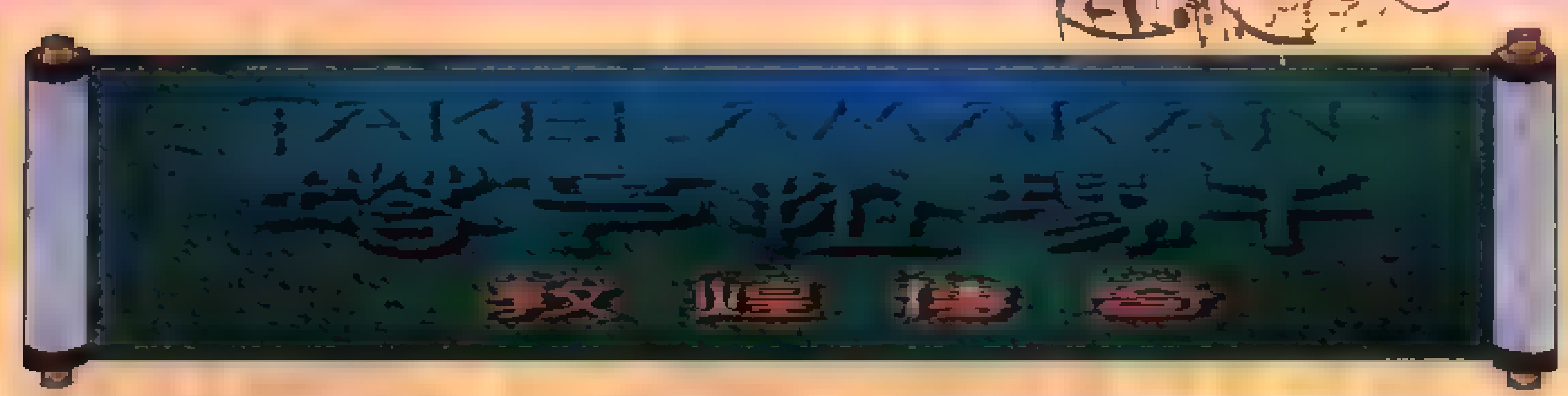
馬拉大陸上知名的女盜賊首領。她糾集了散落各地的野盜，並雇用魔導士和傭兵組成強力的戰鬥集團，對王國各地的城鎮進行有系統的掠奪，可說是王國守備軍最頭痛的敵人。

悠妮 出身與來歷都不明的少女。昏倒在王城後山的草地上，為索爾所救。她在醒來之後就失去了所有的記憶。悠妮的身上似乎隱藏著神秘的力量，除了跟著她的機甲兵護衛蓋亞可以證明部份事實之外，她的一切到現在仍是個謎……

亞雷斯 功臣巴拉多之子。巴拉多前去駐守邊疆後，將愛子亞雷斯送回王城接受騎士的教育。而後亞雷斯成為年齡相仿的索爾王子之玩伴及好友，兩人自小一起長大。亞雷斯繼承了其父豪放的性格和作風，但在為人處事方面要比索爾來得謹慎。亞雷斯擅長槍術，在戰場上無往不利。

索爾 雷特王之子，羅特蒂亞王國第一王子。索爾深具在劍術方面的天賦和膽識，但在個性上較急躁而極具自信；索爾富有個人魅力和領導能力，是個天生的領導者，在戰鬥時也能全力以赴，這在羅特蒂亞時並不太看得出來，因為馬拉大陸才是他要活躍的戰場。

這一回先為各位介紹一下『炎龍騎士團Ⅱ』的背景故事和幾個主要人物，而有關遊戲介面的創新和改良部份，就留待下一期的進一步報導，請各位讀者期待。



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
解謎	未定	7月上旬	386 以上 2MB RAM 光碟機
製作公司	出版公司	國內代理	
昱泉公司	昱泉公司	三希資訊	

位居中國文明與中東地區的交通孔道，敦煌在很早以前就建立起獨特的地位，不但成為通商要道—絲路上的一大重鎮，同時也發展出藝術與宗教的結晶—敦煌石窟。

事實上，除了世人熟知的敦煌古城與敦煌石窟之外，自北魏時代開始，就有一則神秘傳說流傳於民間，至今不絕，那就是可醫治百病、甚至起死回生的神秘古井—觀音井，雖然這口井的故事歷經千百年的傳述，往求解脫的人不計其數，可是至今卻沒有人找到，經過無數人的轉述，這口神祕的醫療之井的傳說終究讓你聽到了，帶著滿懷希望的心情，在塔克拉瑪干沙漠的邊緣，你生命中最大的冒險即將展開……

自 MYST 之後，畫面精美的高水準解迷遊戲便成為市場上的一支生力軍，「塔克拉瑪干—敦煌傳奇」便是以此為目標，由國人自行開發的遊戲。

「敦煌傳奇」整個遊戲都以 3D 技術製作，不但對雕工要求甚高，材質的質感、物件比例等項目亦花下相當心力。特別值得一提的是，這款遊戲中在謎題的設計上下了相當功夫，從數學上的運算法則到傳統的五行八卦，再加上部份動作式謎題，整個遊戲的謎題類型廣泛而豐富，玩家將接觸各式各樣別具巧思的設計，部份謎題每次的答案都不相同，讓你可以一再品。

製作塔克拉瑪干的公司—昱泉公司，在遊戲市場上算是新角，但製作遊戲的嚴謹是可以稱許的，在遊戲製作末期還了找一些普通玩家，針對遊戲的難度進行測試調整。目前這款遊戲已接近完工階段，預計六七月間上市，當然，耗資千萬、歷時年餘的這款遊戲是不會僅止於國內市場的銷售而已，目前有 NEC 等廠商洽談海外代理事宜，除了期待它早日上市之外，也希望它能為臺灣在國際市場上搶下一片天空。



黑暗之星

傳說紀元

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	未定	8月上旬	386 以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
黑盒子小組	微波軟體	[redacted]	



各位看過友刊的連載小說「傳說紀元」嗎？如果你是西爾達的支持者，請用力讀完這篇文章，因為那個劍與魔法的年代就要搬上你的電腦螢幕啦！由黑盒子小組製作，微波軟體發行的中文角色扮演遊戲「傳說紀元--黑暗之星」，自去年展覽之後就毫無音訊，目前最新資料顯示，該遊戲由小說原作林偉甫擔任編劇並與另一位特約作者曾信嘉一同進行企劃的工作。

「傳說紀元」遊戲的重心是在情節與對話，林偉甫先生根據小說中的世界設定，為主角西爾達編寫了一段全新的冒險旅程，在整個傳說紀元的故事中大約是在第二部的開始，緊接於連載在雜誌上，尚未完成的第　部之後。遊戲情節最大特色，　是捨棄傳統 RPG「勇者對魔王」的既定模式，對立雙方不見得有明顯的善惡之分，而是在「生存」的前提下，為自己的信仰或利益奮鬥。作者嘗試的目標，是讓遊戲情節更接近「真實」，讓遊戲中出現情感與價值的衝突，出現善惡並存的人性，讓遊戲中每一位 NPC 都有陣營、有信仰、有鮮活的靈魂。另外，遊戲主角也不再是「善良的勇者」，事實上，西爾達　是一位邪多於正的角色。遊戲將像小說　樣分為七大章節，對話訊息高達三萬字，並有七萬字之譜的場景敘述，對全場的景態描述著力甚多。從零開始，玩者將會逐漸看清故事全貌，以及主角和人類的命運。

針對小說，遊戲版亦有豐富的背景設定，包含地理、歷史、宗教、社會組織…算是　個具體而微的世界。數十層散佈各處的地下城、險窟、谷地，都將有各不相同的功能與特色，加上數十道苦心構思、多變而精采的謎題，相信會是您的一大挑戰。

在戰鬥方面，採用富策略性質的回合制戰鬥，面對兇狠的怪物與敵人，玩家必須注意攻擊方式不同，弱點也不同。不同怪物有不同策略，聰明的敵人甚至懂得相互支援，總計有六十種法術、七十種怪物，以及兩百種物品將在黑暗之星中登場。

目前遊戲預計對應 386 以上 2MB RAM 的主機，採 320 × 200 256 色的模式，包括 GM 在內的主要音效卡與音源器。預定今年暑假發行，光碟版與磁片版都會發行，有沒有一點動心？開始存錢吧！各位小說迷們，別錯過西爾達的黑暗邀約……



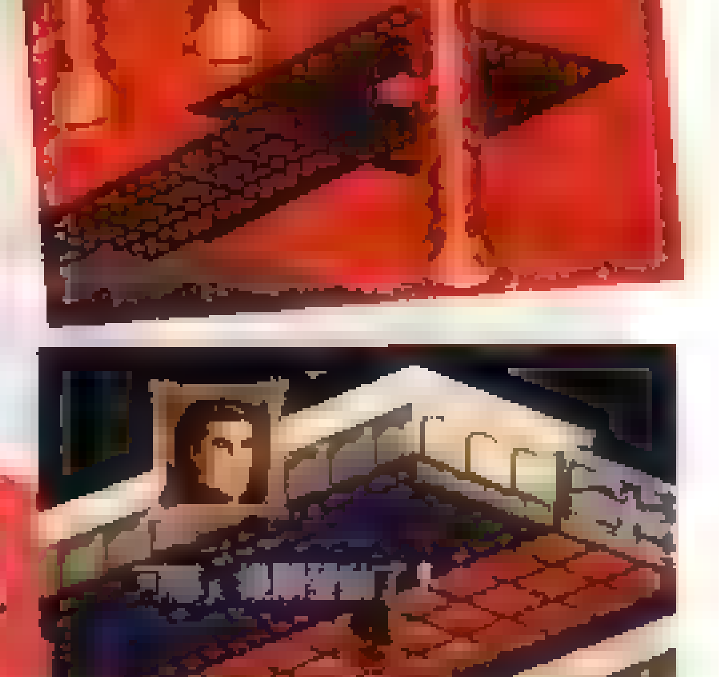


挑戰兇狠的計謀



面對惡劣的環境

踏上預言與復仇之路的西爾達…



美少女地球護衛軍團

聖少女戰隊 II 銷魂戰記

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	未 定	5 月中旬	未 定
製作公司	出版公司	預定售價	
APPLE PIE	華藝國際	700 元	

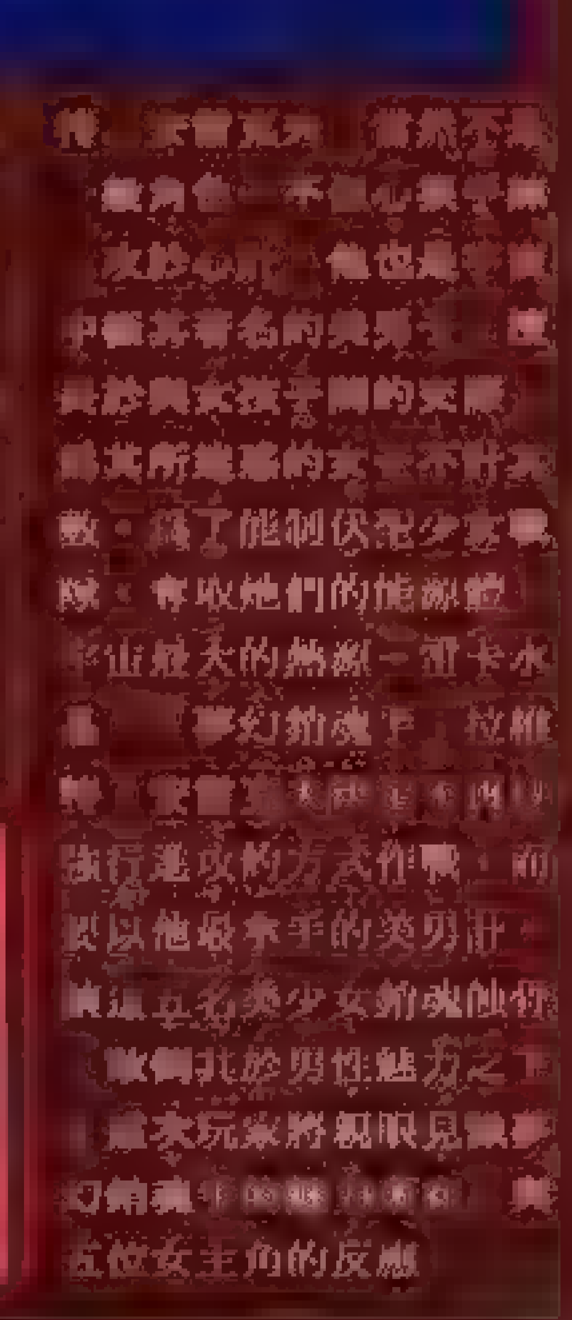


各位想必忘不了前不久發生在日本鷲羽學園的那場抗戰吧？在你的帶領下，作風前衛、舉止狂野的五位美少女，以聖少女戰隊之名擊退來犯的外星勢力，為地球的自由而努力。在 94 年「聖少女戰隊」之後，華藝國際將於今年五月推出該系列的最新力作「聖少女戰隊 II －銷魂戰記」，讓你再次見識美少女的威力。

星際陰謀再來臨

在帶領五位女戰士[illegible]終於擊敗了大舉侵略地球的卡魯邦帝國後，大家都以為從此擺脫[illegible]與五位女主角就可以過著一大多數的安逸日子，[illegible]沒想到卡魯邦帝國實力堅強，戰敗之後的卡魯邦帝國不但沒有就此撤離地球，反而更著力於地球的侵略戰爭，他們這次派出了帝國戰將中極其有名的狠角色——綽號「夢幻銷魂手」的拉維特·麥雷克夫為統帥，率領大軍進攻地球。

號稱公認為第一把交椅的「夢幻銷魂手」拉維特·麥雷克夫，當然不是一般角色，不但心狠手辣，攻於心計，他也是帝國中極其有名的美男子，擅長於與女孩子間的交際，為其所迷惑的女子不計其數。為了能制伏聖少女戰隊，奪取她們的能源體——宇宙最大的熱源—皿卡水晶，「夢幻銷魂手」拉維特·麥雷克夫[illegible]以強行進攻的方式作戰，而要以他最拿手的美男計，讓這五名美少女銷魂蝕骨，臣服於男性魅力之下，這次玩家將親眼見識夢幻銷魂手[illegible]與五位女主角的反應。



五位美少女 V.S 英俊酷男









不同一代的造型

雖然在「[illegible]戰記」中主要角色依然是那五位明朗照人、引人遐想的美少女，但造型方面有著大幅度的改變，所以感覺上好像在玩另外五個女孩子。[illegible]群由森野玲子[illegible]的[illegible]戰士，[illegible]了一段時間的休養與訓練，也為了[illegible]男主角酒田俊的歡心，不僅在戰鬥技巧上更[illegible]，在其它方面的技巧更是[illegible]好幾層樓，成為真真正正的女人。此外，[illegible]又轉來了許多未曾謀面[illegible]的[illegible]小女生，幸福的男人酒田俊在面對這些新同學時，

遇敵時戰鬥畫面

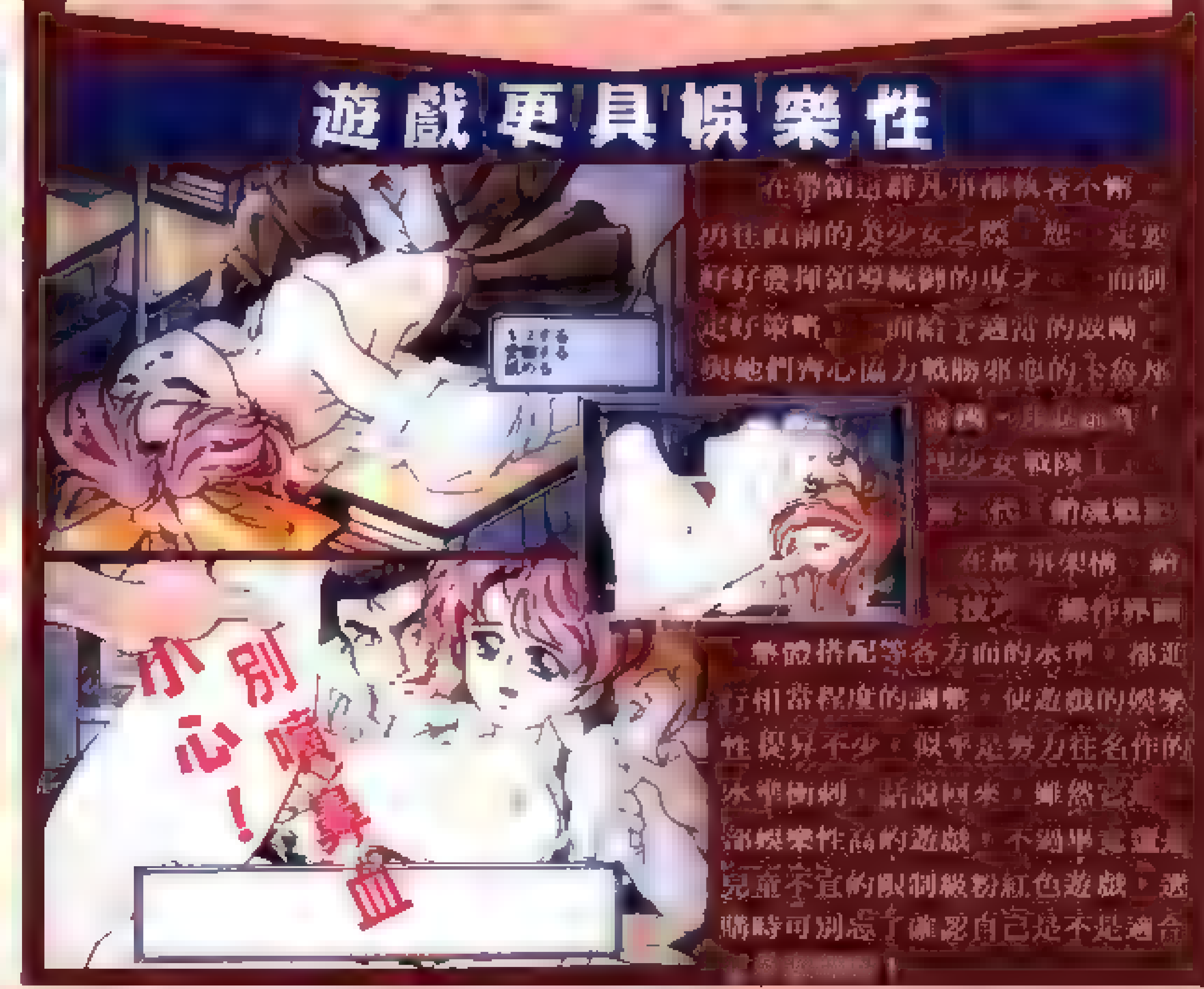
超越一代的造型、場景

[illegible]會[illegible]度的「[illegible]」，[illegible]利用校園的[illegible]個角落及每一刻的休息時間，好好的[illegible]新同學，讓她們在最短的時間熟悉並適應這個全新的環境



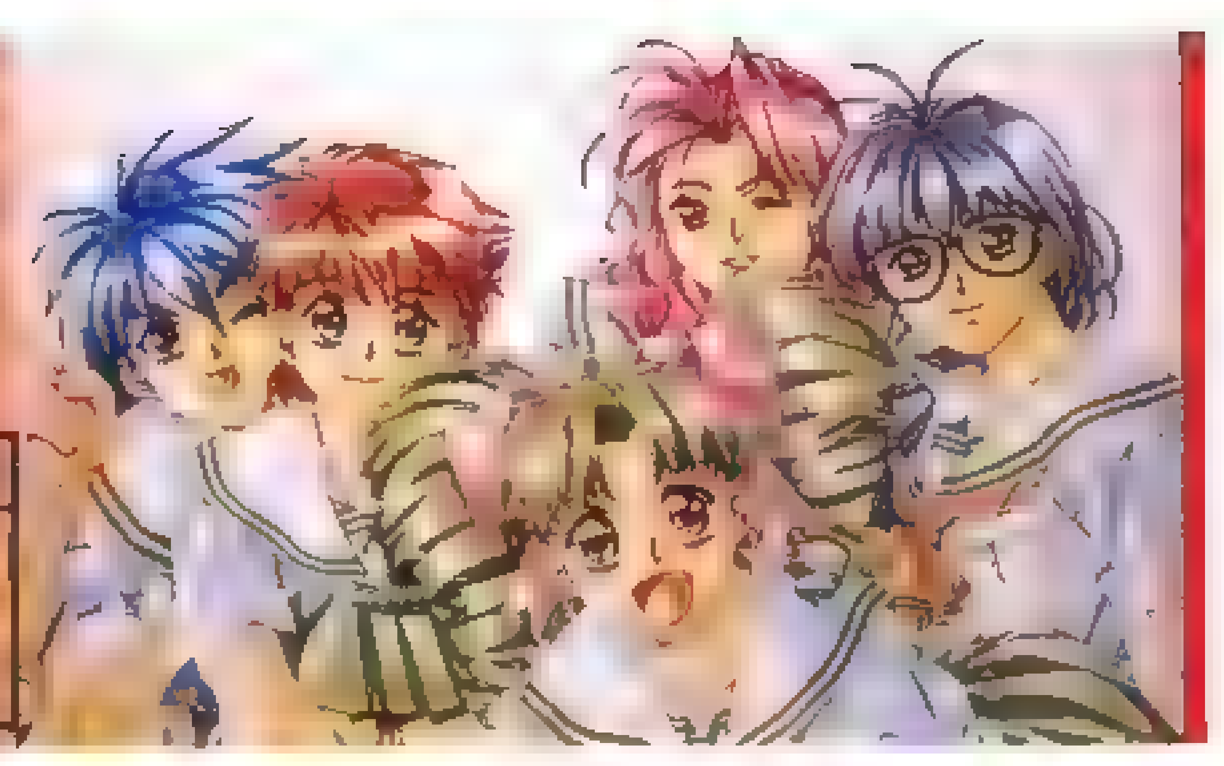


遊戲更具娛樂性



在帶領這群凡事都執著不懈、勇往直前的美少女之際，您一定要好好發揮領導統御的才[illegible]，而制定好策略，而給予適當的鼓勵，與她們齊心協力戰勝邪惡的卡修[illegible]，[illegible]少女戰隊[illegible]。[illegible]代「[illegible]戰記」在故事架構、[illegible]技巧、操作界面、音效搭配等各方面的水準，都進行相當程度的調整，使遊戲的娛樂性提昇不少，似乎是努力往名作的水準衝刺。話說回來，雖然它是一部娛樂性高的遊戲，不過畢竟還是兒童不宜的限制級粉紅色遊戲，選購時可別忘了確認自己是不是適合[illegible]





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色養成	未　定	6月上旬(USA)	未　定
製作公司	出版公司	預定售價	
HEAD ROOM	華藝國際	700元	

在日本曾引起風潮的「卒業」即將登陸臺灣，這款養成型之祖的遊戲，奠定了日後一窩風跟進遊戲的市場基礎，到底它的魅力何在？讓咱們仔細瞧瞧。

私立清華女子高等學校一向有相當好的風評，除傑出的成績表現外，對學生細心照顧更是該校一大特色，由於三年B班有五位需要輔導的學生，於是校方聘任你對這五位學生做特別照顧，校長表示這五位學生雖然稱不上性格障礙，但的確比一般學生還不容易溝通，所以請你於今年4月6日起至翌年3月1日止，在這段不算短的時間之中協助這五位同學成長。

玩家的你必須運用各種方法，在課業、品行、健康、學藝…等各方面，使五位同學有健全而完整的發展，一年之後，根據玩家對五位學生不同的輔導狀況，他們將有不同的發展，踏出人生旅程的第一步，而校長到時會再召見你，與你懇談一番……



美好未來，努力罷！

首先，面對五位不同的學生，你得搞清楚他們的差異，每個人都有不同的生長背景、不同的興趣與嗜好，更重要的是迥異的人格特質；擅長交際應酬的，精於研究課業的，熱衷體育活動的…等等。如何發揮他們的個人特色、修正性格缺失，並不是一件容易的事，何況一次面對五位不同學生，挑戰性可是相當大的。

幾位主角人物的屬性

你的工作可還不少呢！

電腦會針對學員的個別需要，排定適當的進修課程。玩家的工作就是在課餘對學生進行輔導，包括課餘、教養、其他三類，每次只有一位學生，其餘四位如果沒蹺課的話就會自動照課表進修。

玩家透過遊戲提供的數據，可以了解學生目前的狀況，決定輔導的對象與項目。而清華祭『期中考』『期末考』體育祭、話劇祭、寒暑假…等特別的日子，可以幫助你驗證學生的程度，並豐富遊戲。特別是假期，為了使自己有更好的水準輔導學生，玩家在假期中必須安排自己的生活，提高各項屬性之後學生才會服你。



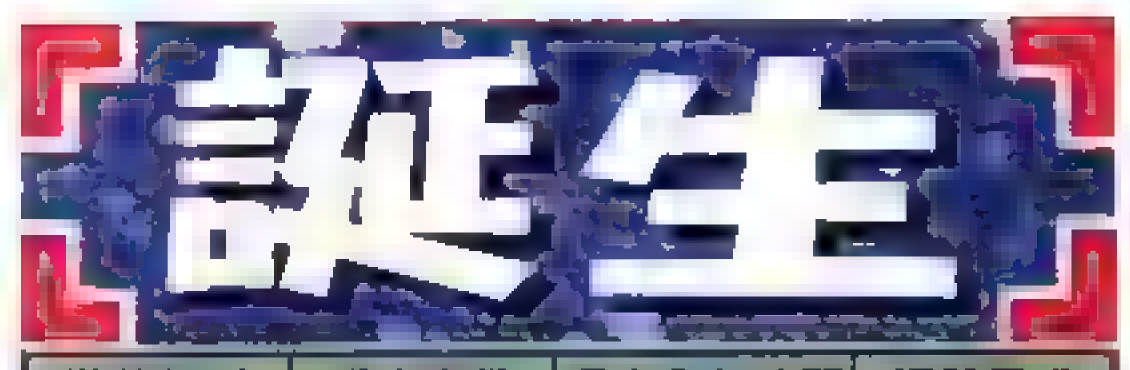
依照學生狀況予以輔導



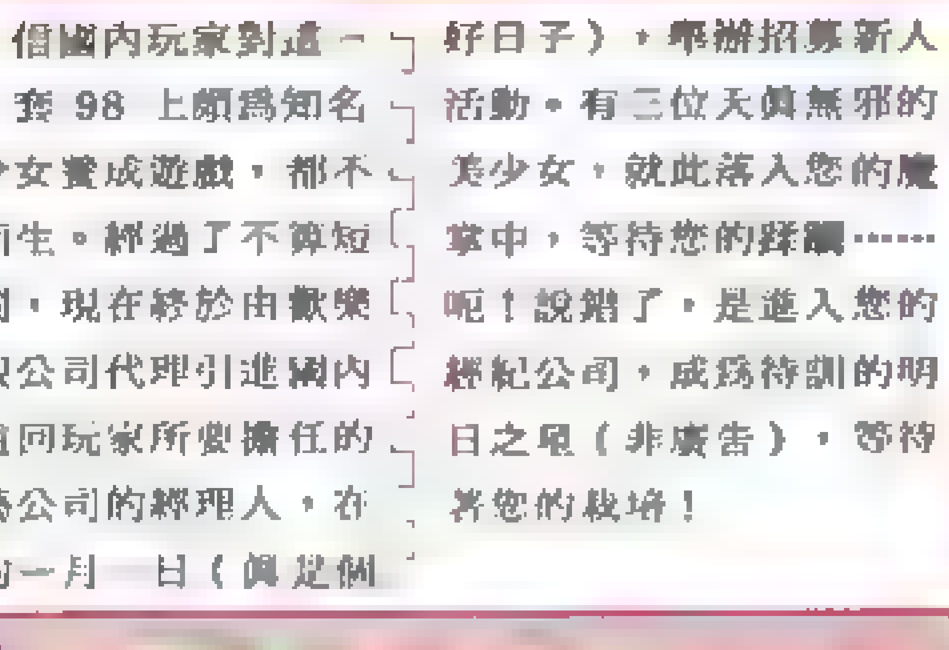
清華祭時的才能表演

方便的設計等著你來玩……

這許許多多的工作可不是一兩下就可以完成的，所以遊戲中有許多方便玩家操作的設計，包括滑鼠、方便的參數查詢、順暢的界面，如此一來遊戲也進行的更快樂了。總之，想見識見識這款風行全日本的養成遊戲嗎？開始存錢吧！



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
[redacted]	15MB/CD	未定	386 以上
製作公司	出版公司	國內代理	[redacted]
HEADROOM	HEADROOM	歡樂盒	2MB RAM



相信國內玩家對這一套 98 上頗為知名的美少女養成遊戲，都不會太陌生。經過了不算短的時間，現在終於由歡樂盒有限公司代理引進國內了。這回玩家所要擔任的是演藝公司的經理人，在某年的一月一日（真是個好日子），舉辦招募新人活動。有三位天真無邪的美少女，就此落入您的魔掌中，等待您的蹂躪……呃！說錯了，是進入您的經紀公司，成為待訓的明日之星（非廣告），等待著您的栽培！



[illegible]演的行程安排



行程的安排是以一週為基本單位，您必須依據各人的屬性差異與較弱的部份進行補強的課程；或者是培養人文素養，以待上綜藝節目的機智問答單元時，可以勝過對手，而意外地增加各項屬性，甚至於出唱片、拍電影、電視劇，以提昇知名度，並為公司賺進大筆鈔票。

旗下的美少女藝人

[redacted]
生 將會[redacted]光碟版，而且磁片版的誕生也將會有語音，但是光碟版會有更多更好的畫面，與全程的語音，所以奉勸眾多仍然還沒有光碟的玩家，還是趕快添購一部吧！

各式各樣的表演機會



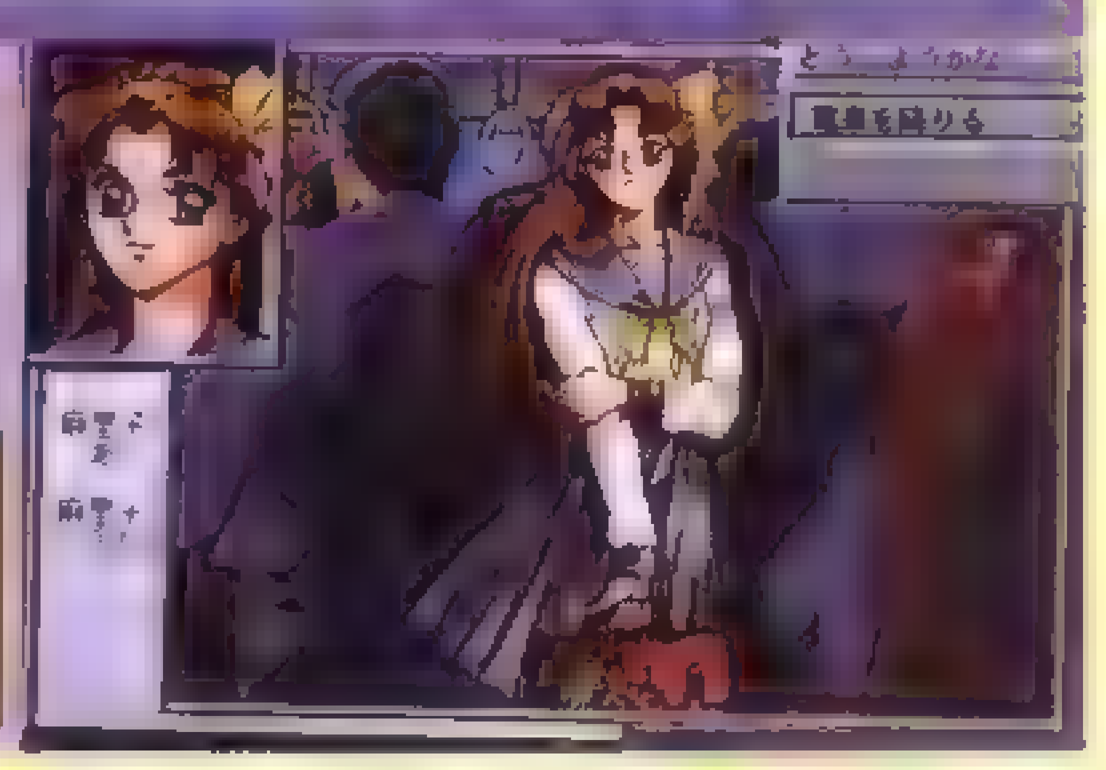
在每一週的訓練結束後，就是實戰課程，這時可以稍稍看到訓練的成效是否良好。並且在固定的時間內，會有各式的大型節目或機會，可以讓她們發揮長才，例如出唱片或演出舞台劇等，所以平時必須貫徹訓練的重點！



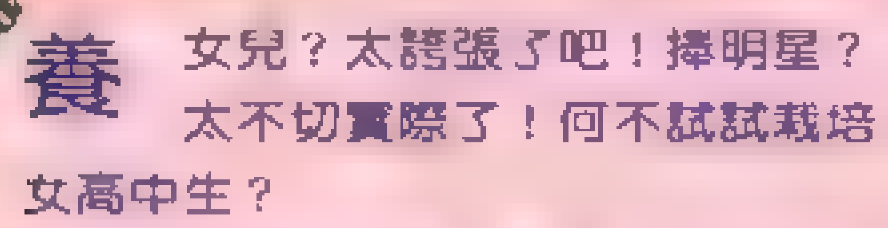
遊戲的基本屬性大約是：體力、自信、個性、音感、常識、發聲、演技與魅力，任何一種屬性都會對重要屬性－知名度有很大的影響。而且如果一不小心，女孩們很可能會離家出走，拒絕所有的訓練課程，而說不定您還有可能會被炒魷魚，捲鋪蓋走路，不可不謹慎。

根據其屬性而有不同的狀況



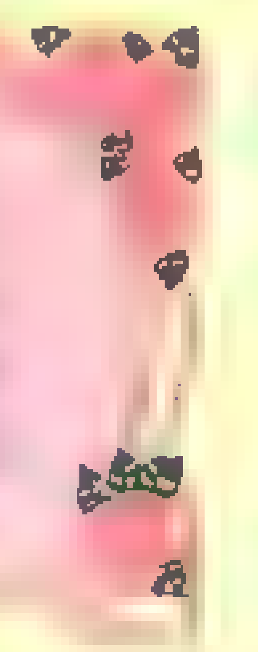


遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
養　成	10MB/50MB(CD)	5月中旬	IBM386DX DOS5.0以上 580K 記憶空間
製作公司	出版公司	預定售價	
Space Project 株式會社	天堂鳥	未　定	



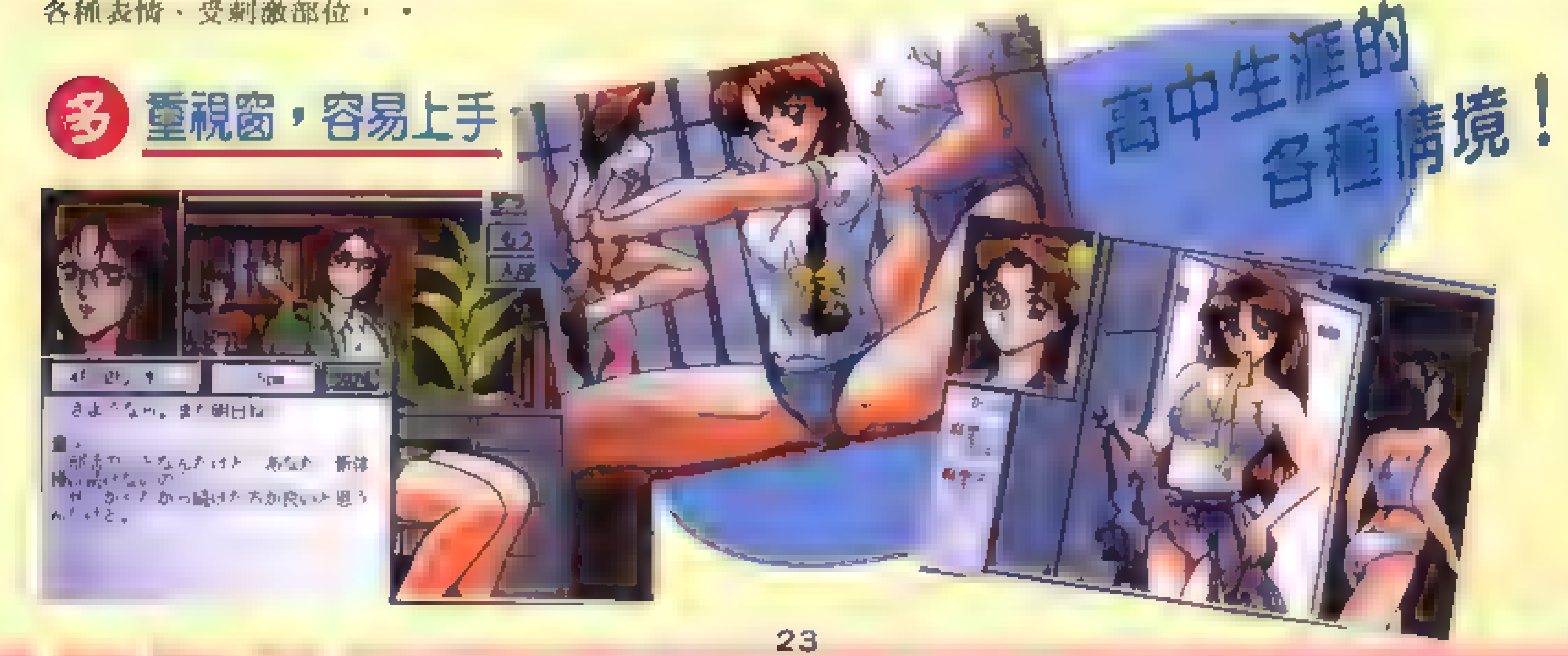
養女兒？太誇張了吧！捧明星？太不切實際了！何不試試栽培女高中生？

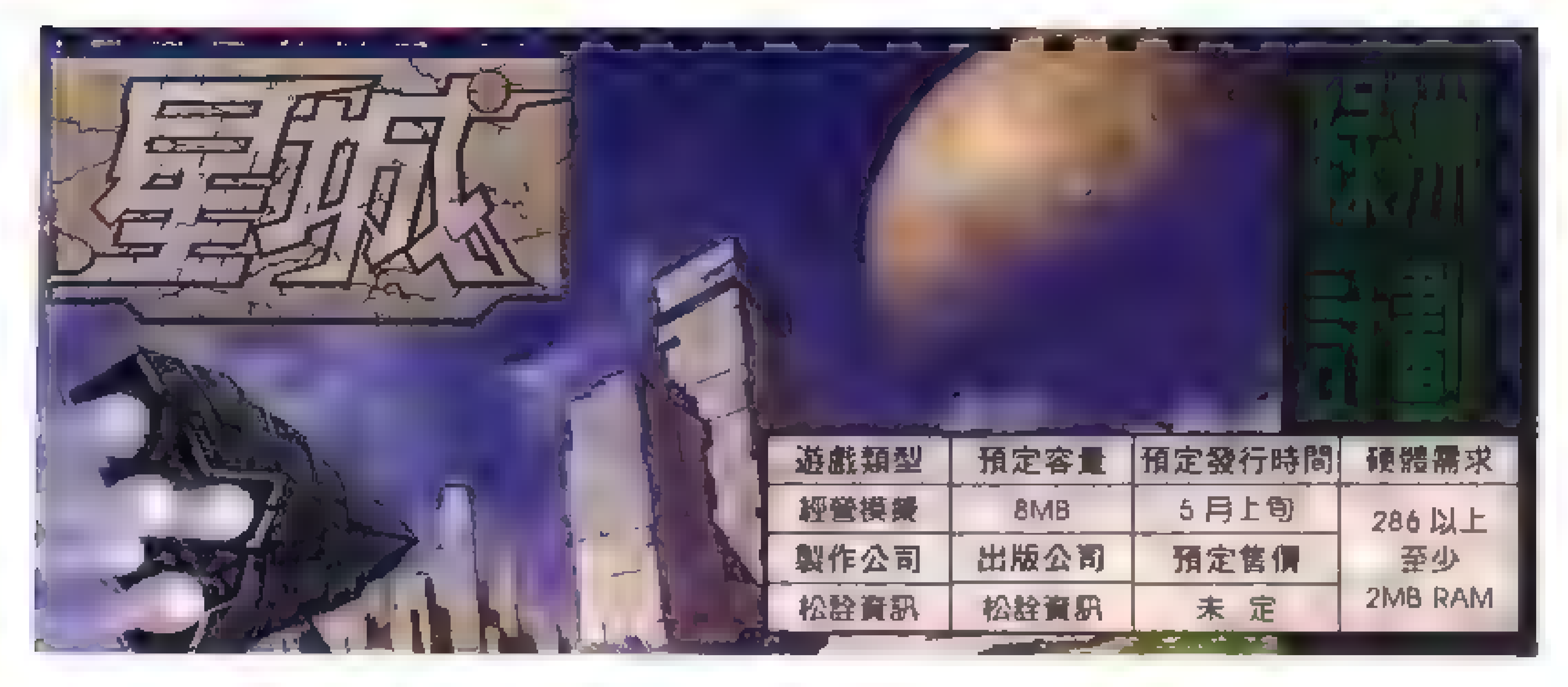
轉校生的主角，是一名十六歲的高中女生，不但品學兼優，更是一位優秀的體操選手；她不但是個有禮貌又溫柔、善良的女孩，更保有處子之身！唯一的缺點是：缺乏決斷力、優柔寡斷！她因為父親調職的關係，而轉學到聖寶塚女學園，遊戲就從她轉學後開始，玩家的任務就是引導女孩成長，時間以一年為限。



高中少女為何愁，懷春思情惹人憐!!

本遊戲的特色除了養成角色的培養外，遊戲還採用了多重視窗顯示，而視窗大小可以自由調整或隱藏，讓玩家更能輕鬆愉快的進行遊戲。當劇中人物遇到狀況或受到刺激時，畫面上即會顯示人物的各種表情、受刺激部位，讓遊戲更加的生動吸引人。整個遊戲中需要做決定的情況很多，幾乎囊括了所有女高中生在學校及家庭生活中，可能遭遇的狀況與瑣事，像是：讀書、休息、外出散心等，也有學校活動，例如參加社團或學生會等；而當有突發狀況發生時，幫她處理解決，如在公車上遭到色狼性騷擾時，玩家必需決定讓女孩抵抗或忍耐，要不要自行解決生理上的需求等等；任何的決定，都會影響到女孩未來的發展與遭遇！本遊戲將於五月份於臺灣由天堂鳥發行。和以往一樣，遊戲將同時出磁片及光碟版，並且會有普通及限制級之分，以針對不同的玩家，而喜歡98改版的玩家可不要忘了找朋友一齊來玩哦！





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
經營模擬	8MB	5月上旬	286以上 至少 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
松詮資訊	松詮資訊	未　定	

自有人類以來，人地歷經無數次的過度發展與毫無計劃的迅速開墾，可用資源與生存環境正面臨著無法想像的危機與浩劫。求救無門的人類，在失望之餘，終於面對現實已開始準備放棄地球這唯一的故鄉。但是在茫茫的宇宙瀚海中，哪裡才是適合人們生存的落腳處呢？

在倒數計時的壓力當中，尋找另一個行星加以適當開發，企圖創造另一個適合生活的天堂，是您這位超大型跨國企業的總裁責無旁貸的義務。在這個分秒必爭的時刻，您必須在五個不同環境條件的行星中，謹慎選擇一個行星，立即著手建設適合人類殖民的環境，投入星球資源開採與運用的工作，並定期提供經費以維持聯邦政府的開銷。在為期五十年的合約期限內，您將成為這顆行星的擁有人，掌握這顆星球的一切，左右這顆星球的命運。甚至，就某種層次而言—您是這顆星球的主宰，它會成為浩瀚銀河中的一葉方舟，或成為另一個崩裂的地球，完全決定在您一個人的手上。

它有這樣的特色

這是一款即時的系統模擬遊戲。玩家進行開發行星的工作以獲取利潤，探勘資源以維持運作及平衡生態以確保移民者的生活環境，三者交錯成為此遊戲的主要進行內容。玩家若是仔細觀察，將會發現這是個整合性很高的遊戲，與一般的星際開發遊戲比起來，加重了經營與管理運作的部份，而與流行一時的自然或人文世界培養類遊戲相比，它除了保有原本嚴密的環境模型理論架構之外，更提供了一分反應現實問題的真實性與預言般的科幻特質，玩過之後您會發現其系統擁有的可能範圍及限制條件較富彈性，它的靈活及人性化的考量與體貼的設計，令遊戲者在一天辛勞下來之後，不必面臨經濟枯竭、管理壓力乃至另一場權力鬥爭浩劫的發生。而最令人刮目相看的特色在於，除了整合上述各遊戲類型的特色之外，玩家可更真實地體會到生態與文明拉扯之間的張力所在，而且範圍不再只是一個都市節點，不只是一個數塊區域，而是活生生在您眼前迴旋的一顆星球。您可以想像每天回到家開機之後呈現在您眼前的徐徐轉動在另一個時空中、完全屬於您個人專有星球的那種快感嗎？

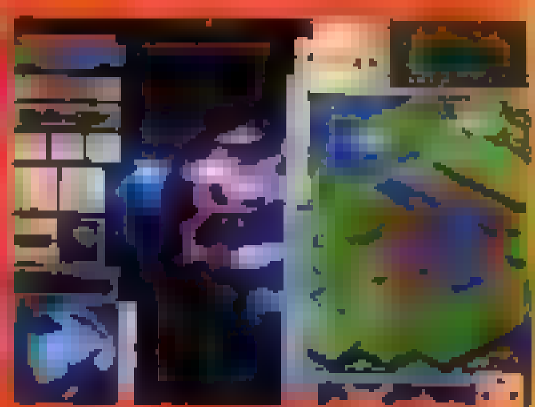

選擇殖民星球

在建築設計中，共分為住宅、商業、工業、娛樂及開採五種基本建築，各建築又細分為數種不同發展方向的單位類型。以其中的一項「住宅區」而言，就分為中型社區、高密度社區、景觀社區、自然森林社區及淨化大樓區五種，供玩家依建設地點之差異而需要進行選擇。玩家在選擇某種建物的同時，更可以得到其建設費用、經營費用等資料。純正全中文化且具親和力的訊息，更令您身歷其境地融入這個世界中。另外值得一提的是環境建設部份有培育中心、空氣淨化中心、能源開採中心、能源供應站、廢料處理中心、廢料

資源關係著發展

在遊戲的過程裡，玩家執掌這星球的所有開發事務。就遊戲架構而言，玩家一方面以獲取最大利益為第一原則，而獲取利潤主要來自於「行星上的產業建設」與「行星上的資源輸出」。在這一方面，提供充足的資源以支持運作是必要的。取得途徑有「行星本身的資源開發」和「由其他星球進口資源」。可別以為這樣就是全部了，更重要的是在開發及獲取盈餘之外仍得顧及整個生態系統的均衡發展，這才是永續經營的最重要部份。行星上的資源將可能因過度開發造成循環上的困難，進而導致資源的消失殆盡；且生態上的不平衡亦將導致人口的生存問題，而致使「死星」的產生。相對而言，行星存有的資源越少，星球存有的殖民越稀，您的開發大業將更為不易完成一甚至邁向毀滅。





豐富的遊戲空間

殖民站等，都是玩家在開發不同星系時，最有力的改造工具。如何同時兼顧[illegible]代人的共同課題，也是星城中的重要課題。其他像太陽能計劃、巴比倫計劃、綠洲公園、地球公園等大型計劃；或像教育、行[illegible]等，都是讓您在規劃建設之餘所必須考慮的。



輕鬆上機無障礙

「星城——綠洲計畫」不以神秘的科學符號包裝，但有相當的理論模型在背後架構遊戲；沒有華而不實的詞藻參數以掩飾不堪玩味的遊戲內容，但具流暢與親切的畫面處理與遊戲界面與玩者無障礙地溝通；當然更不會令坐在電腦前的玩家一手敲著滑鼠，另一手卻忙著翻閱手上厚重的字典或反覆不斷地猛按翻譯機，只因為遊戲中的所有訊息完全是中文化的。

在全中文的訊息帶領下，玩家可以建設小型、中型、甚至於超大型都市，而都市中的型態可以是住宅型、商業型，甚至於工業型都市。玩家可以透過都市資訊視窗，來了解都市內部居住：就業人口、都市型態及規模。其中交通近況的統計表，更令您對都市的活動狀況一目了然。航站資訊告訴您航站的等級、能源供應情形、目前使用航艦機型及所從事客、貨各方面的運輸。同時玩家還可以任意更改航艦的航期。

更特別的是，在擁了都市的設立、產業建設、資源探測、保護區設立、植林及環境建設之外，能源管線的鋪設及廢料管線的鋪設兩項建設，都各自擁有自己的視窗來顯示。不像其它遊戲各種管線重疊不明，造成玩家無謂的困擾。

個具體而微的環境模型與經濟體系就擺在您的手上。在星城中，製作者提供您無比舒適的視覺享受。在系統調整的畫面中，光是行星顯示模式就有「自轉」、「追蹤」、「靜止」等三種檢視方式，提供您觀察行星中各種層次的開發進度與運作狀態。另外遊戲中安排了「夜視」狀態，在主畫面320 × 480及256色的特殊螢幕模式下所展現的縫綴自轉球體上，您甚至可以看到自己一手辛苦開發建設的城市、鄉村、工廠及碼頭等在其座標點上閃爍著亮光。「星城—綠洲計畫」是松崗資訊在5月左右會發行的主力產品，所投注的資源相當的多，顯然這款遊戲打算以獨特的風格與強勢企劃搶佔市場，至於成不成功，那就看您的支持了！





RPG	10MB/90MB(CD)	5月中旬	IBM 386DX
			5.25
AGAME	天堂鳥	未定	ADLIB/SB GENERAL MIDI

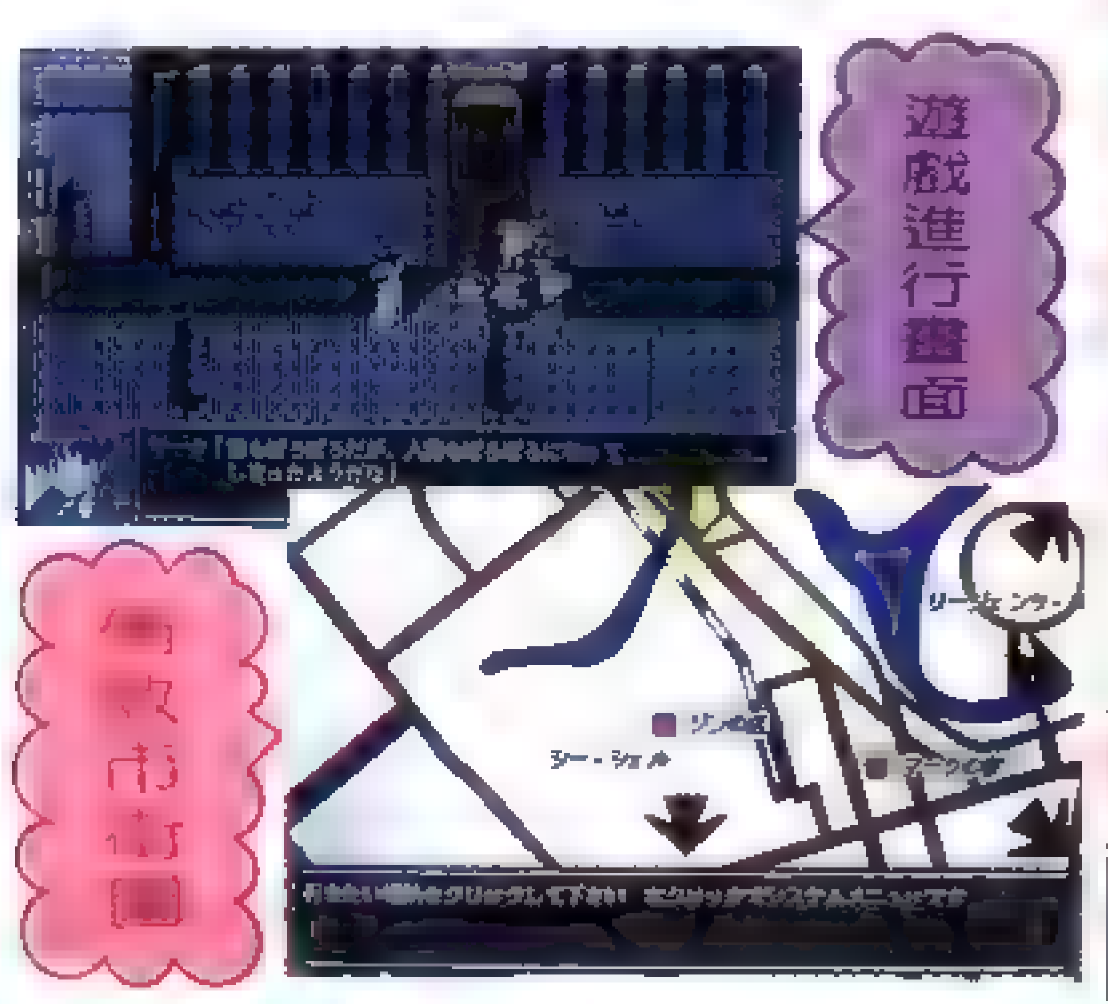


十九世紀的歐洲是個甚麼樣的世界，當科技文明引起了工業革命，造成整個社會結構的改變，那又是個怎樣的社會？激烈的槍戰，混亂的社會秩序，複雜的地下組織，文明先進的大都會城市，卻同時擁有它最醜陋的一面，而一個漂亮的女子，在其美麗的外貌下，卻是藏著令人無法理解的心。



威震七海的霸主，世界工廠，日不落國諸名銜交集於一身的大英帝國，其發展歷十八世紀以迄十九世紀，終於成就其地位與威望。這種光榮的背後，帶給人們的只不過一場虛幻，空氣中充斥著煤灰粉塵，水管與污黑的臭水連結在泰晤士河沿岸，這裡居住的人們在大環境日復一日地蘊育下，連心靈亦逐漸麻木腐壞而不復具有人性。

分不清濃霧及煙霧的倫敦舞台中，男主角「麥克」和女主角「吉兒」即將在這裡演出一幕幕精彩緊張的動人故事。街頭巷尾通饋的槍戰聲，與神祕組織「薔薇十字團」之間存在著什麼關聯？據說可以將世界搞得大亂的謎樣物質到底是什麼呢？種種疑團，多樣化劇情，都必須要玩家們親自回到一百年前，工業起步的第一大城市走一遭，才得以判明真相。



百年古都恐怖劇情，步步驚魂大逃殺

由於這款 RPG 遊戲的故事背景設定在一百三十年前左右的倫敦，所以不論劇情或整個遊戲的進行方式都是相當寫實的路線及格調，與市面上一些在幻想世界進行遊戲的作法不相同。這種差異除了影響劇本自身的走向外，甚至在遊戲的每一小塊角落都可以發現蹤跡，是近幾年相當少見的一部寫實派 RPG 遊戲。

比方說地圖的部分，本作之中可分為整體地圖模式及角色地圖模式兩大類。先撇開角色地圖不談，玩家在進行遊戲中將會發現其實所謂的整體地圖就是一張完整的倫敦市街圖。耳熟能詳的倫敦名勝如：大英博物館、泰晤士河、大班鐘等全部躍然〝MONITER〞上，玩了這個遊戲簡直就等於參加了一趟〝倫敦7日遊〞般，真是偉獨大觀。而這整個地形全圖的方便之處是在於讓玩家進行遊戲時，可以省下不少「腳力」，玩家要移動人物時，只需將游標從一個地點移向另一個地點就好，比起其他要將大隊人馬開拔搬兵的遊戲來說，設計上實在是蠻體貼玩家的。武器使用上除刀占一小部分外，大都是槍型武器的天下。這些槍根據彼此不同的型號，各有裝填子彈數量及補給的限制。而戰鬥之中如果發生裝填子彈用盡的時候，你就必須犧牲一回合的時間挨打，以換取重新裝填子彈的實貴時間。不過若是所有的彈藥都用盡的話，玩家便只有赤手空拳的與敵肉搏了。

遊戲所發展的空間範圍分佈於英、德兩國地區，對於日常生活的描述上豐寫實的，連貨幣的使用在遊戲中都會因地區不同而不同。故特別提醒玩家別忘了「在英國時用的是英磅，而在德國時用的可是馬克哦。」

這款由日本 ACTIVE 公司出品的 PC98 遊戲是目前熱賣暢銷遊戲「麻雀幻想曲 II」之姐妹作。天堂鳥資訊公司為了答謝玩家們的熱烈支持，特地再度引進其原班人馬之近作「美少女特勤組」。除了在視覺效果方面更加地精緻華麗外，CD-ROM 版中且保留了原作全程的語音系統，完全由日本專業配音擔任，更能完整顯現遊戲的故事性及激情性，鐵定可以再一次讓玩家感受到更高的趣味。另外，遊戲公司更取得 ACTIVE 的同意，引進了 1000 套台灣特別典藏版本，相信喜愛日本原版週邊產品的人更是不能錯過，敬請玩家拭目以待遊戲出片時間。

機甲戰神

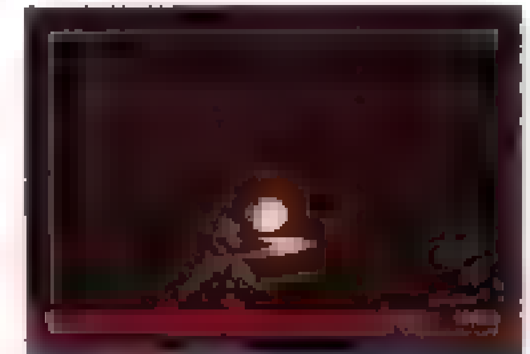
■類　別：動作
■容　量：15MB
■出版公司：歡樂盒
■發行日期：預定5月18日



當各位看倌閱讀到這份報導時，或許會發現本遊戲的報導曾經出現過各雜誌上。這是新成立的歡樂盒有限公司，所發行的第三套遊戲－機甲戰神！

日、韓、台三地合作完成

這是一個風格極似遊樂器的動作遊戲。而且是由日本、韓國與臺灣三地合作完成。眾所周知，在PC先天障礙下，動作類遊戲一直都是有志難伸。但試玩過機甲戰神後，卻讓筆者留下相當深刻的印象。它不僅畫面處理得相當用心，背景音樂也是採用最近正被炒熱的MOD方式製作，整體表現相當的突出。而且只要有部386及彩色螢幕，再加上2MB的RAM、與一塊與聲霸卡相容性不錯的音效卡，就能享受到他所帶來的影音震撼，如果有遊樂器式的搖桿，那就無須擔心太投入遊戲而報銷了鍵盤。



能使用不同角色進行遊戲

在遊戲中，有男警與女警用的兩種機械人可以選擇。選不同的機種不只是操作上的改變，包括遊戲畫面、劇情關卡，連遊戲節奏都將會有明顯的差異。而多樣化的可升級武器與寶物，也使得遊戲進行更加的刺激，而且它還包含了強制多層捲軸的射擊關卡。喜歡動作遊戲的玩家們，千萬可別忘了，相信它能為您帶來許多歡樂時光！



天下無敵

■類　別：動作格鬥
■容　量：10MB
■出版公司：歡樂盒
■發行日期：4月20日



在不久的將來，世界統合成了一個巨大的邦聯。在初期真是歌舞昇平，一片欣欣向榮。但是好景不常，在一些政府公權力無法顧及的邊陲地帶，成為了罪惡的溫床；各種犯罪行為越來越擴大，最後更演變成企業化的大型犯罪組織，嚴重危害社會安定。有鑑於此，最高總統決定成立強力警察署，以遏止犯罪行為的繼續惡化；但是警察署的領導人選，卻必須是個膽識過人且武藝精湛的高人，擂臺賽於焉舉辦。



簡易的操縱方式

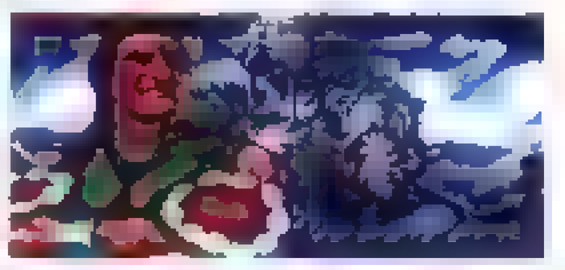
天下無敵不像國內其他有著很複雜的操作的格鬥遊戲，基本上它的操作只使用兩個攻擊鍵（平常時多半只用一個，特殊必殺技時才會用到另一個攻擊鍵），所以各式絕招以鍵盤就可以方便的發揮；另外它也支援搖桿，端看玩家個人喜好選擇適合的界面了。

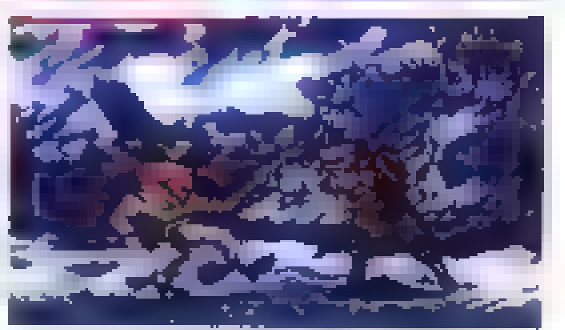
不同特色的八位主角

在角色上，共有八位人物可以選擇，在角色動作的畫面表現與順暢度上的表現則是可圈可點。據歡樂盒公司匿名人士透露，天下無敵的說明書僅列出部份的攻擊技巧，其他真正強大的必殺技，就等待玩家自行挖掘了。

對打模式的樂趣

雙人對戰模式下，可就真是樂趣滿點，除了時間倒數不能關掉稍稍有些遺憾外，在這模式下，與朋友比劃誰的技巧高、誰的必殺技快，可真的可以殺得天昏地暗，兄弟鬩牆，造成社會悲劇……哈哈！太誇張啦！







新片動向

提供國內出片

五月份

日期	名稱	公司	類型	售價
10日	●諾曼第登陸	【軟體世界】	類型:戰略	售價:540元
13日	●遊戲修改大師	【精訊】	類型:修改工具	售價:420元
17日	●機甲神兵系列 大競技場	【軟體世界】	類型:動作	售價:420元
20日	●魔鬼推銷員	【精訊】	類型:策略	售價:520元
24日	●卡通快打	【軟體世界】	類型:動作	售價:420元
30日	●機甲戰神	【歡樂盒】	類型:動作	售價:580元
31日	●鬼屋魔影3中文版	【電腦休閒世界】	類型:冒險	售價:990元
	●阿拉丁傳奇	【軟體世界】	類型:RPG	售價:540元
上旬	●轉校生	【天堂鳥】	類型:養成策略	售價:未定
	●女子高校日記	【天堂鳥】	類型:養成策略	售價:未定
	●世紀末商業革命	【光譜】	類型:策略	售價:未定
	●天旋地轉(CD)	【松崗】	類型:動作射擊	售價:790元
	●叢林風暴	【旭甫】	類型:動作	售價:未定
中旬	●魅惑美天使	【天堂鳥】	類型:角色戰略	售價:未定
	●太空雲霄遊中文版	【松崗】	類型:RPG	售價:540元
	●超未來少女	【快樂天堂】	類型:養成策略	售價:未定
	●小沙彌	【傑克豆】	類型:動作	售價:未定
	●魔界之泉	【華義】	類型:RPG	售價:700元
	●卒業	【華義】	類型:養成	售價:未定
	●失落的伊甸園(CD)	【第三波】	類型:冒險	售價:980元
	●鐵血殺手(CD)	【第三波】	類型:動作	售價:980元
	●楚留香傳奇	【第三波】	類型:冒險	售價:720元
	●南北戰爭	【第三波】	類型:戰略	售價:980元
	●捍衛雄鷹黃金CD版	【第三波】	類型:空戰	售價:1500元
下旬	●決戰保齡球	【九藝】	類型:運動	售價:未定
	●美少女特勤組	【天堂鳥】	類型:RPG	售價:未定
	●星艦迷航記中文CD	【松崗】	類型:冒險	售價:740元
	●嬉笑春秋	【松崗】	類型:策略	售價:520元
	●殖民計劃	【光譜】	類型:策略	售價:未定
	●磁龍勇戰士	【快樂天堂】	類型:智育	售價:未定
	●蘇洛傳奇	【旭甫】	類型:冒險	售價:未定
	●失去蘇聯	【旭甫】	類型:冒險	售價:未定
	●末日都市	【勁一番】	類型:RPG	售價:未定
	●運輸大亨	【第三波】	類型:策略	售價:550元
	●運輸大亨任務片	【第三波】	類型:策略	售價:420元
	●雷霆賽車(CD)	【第三波】	類型:運動	售價:980元
	●夢魘(CD)	【第三波】	類型:冒險	售價:760元
	●魔法大帝(CD)	【第三波】	類型:策略	售價:640元
	●王子傳奇	【漢堂】	類型:SRPG	售價:未定
未定	●倉庫番-玩家復仇版	【大宇】	類型:益智	售價:未定
	●星城 綠洲計劃	【松崗】	類型:經營模擬	售價:未定
	●槍神	【銳翔】	類型:冒險	售價:未定

六月份

日期	名稱	公司	類型	售價
7日	●龍穴歷險記	【軟體世界】	類型:動作	售價:700元
14日	●太空英豪	【軟體世界】	類型:動作	售價:700元
21日	●生化超人	【軟體世界】	類型:動作	售價:540元
28日	●三國演義II(CD)	【軟體世界】	類型:戰略	售價:1200元
上旬	●亂世傳	【松崗】	類型:戰略模擬	售價:650元
	●極速天龍(CD)	【松崗】	類型:冒險	售價:840元
	●戰棋	【松崗】	類型:智育	售價:未定
	●魔水晶物語	【快樂天堂】	類型:RPG	售價:未定
	●立體狂飆	【旭甫】	類型:動作	售價:未定
中旬	●魔石英雄傳II	【天堂鳥】	類型:RPG	售價:未定
	●阿星魔術師	【松崗】	類型:冒險	售價:840元
	●誕生	【歡樂盒】	類型:模擬	售價:未定
下旬	●紅色的誘惑	【天堂鳥】	類型:冒險	售價:未定
	●魔動王子	【松崗】	類型:動作冒險	售價:480元
	●魔動王子(CD)	【松崗】	類型:動作冒險	售價:690元
	●異星突擊	【旭光】	類型:冒險策略	售價:未定
	●科學小飛俠	【快樂天堂】	類型:角色戰略	售價:未定
未定	●聖少女戰隊2	【華義】	類型:策略	售價:未定
	●太陽神殿	【傑克豆】	類型:動作	售價:未定
	●龍騎士III鏡片版	【微波】	類型:RPG	售價:650元
	●1942太平洋空戰(CD)	【第三波】	類型:空戰	售價:未定
	●鷹眼巡弋	【第三波】	類型:空戰	售價:620元
	●鷹眼巡弋(CD)	【第三波】	類型:空戰	售價:850元
	●幽浮2	【第三波】	類型:策略	售價:未定
	●北海大亨	【第三波】	類型:策略	售價:未定
	●齊柏林飛船	【第三波】	類型:策略	售價:未定
	●[illegible]國(PUK)	【第三波】	類型:歷史模擬	售價:980元
	●終極致命快打	【精訊】	類型:格鬥	售價:490元
	●突擊·美少女	【精訊】	類型:動作	售價:460元
	●歷險小精靈	【歡樂盒】	類型:動作	售價:未定
	●幻星追擊戰	【歡樂盒】	類型:射擊	售價:未定

七月份

日期	名稱	公司	類型	售價
上旬	●魔界聖女傳	【天堂鳥】	類型:冒險	售價:未定

●以上出片資料僅供讀者參考,如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

中旬	●地獄之吼中文CD 【松崗】 類型：冒險 售價：840元
	●汽車大亨中文版 【松崗】 類型：策略 售價：600元
	●惡魔的饗宴 【弘煜】 類型：RPG 售價：未定
	●無敵幸運星 【快樂天堂】 類型：智育 售價：未定
	●魔法公主大冒險 【蓋場】 類型：RPG 售價：未定
下旬	●無限飛行中文CD 【松崗】 類型：飛行模擬 售價：840元
	●風色幻想 【弘煜】 類型：RPG 售價：未定
	●新世紀興亡史 【快樂天堂】 類型：戰略 售價：未定
	●傳說紀元 黑暗之星 【微皮】 類型：RPG 售價：未定
未定	●赤日 【世紀縱橫】 類型：策略 售價：未定
	●絕地雄將 【全崴】 類型：戰略 售價：未定
	●特勤機甲隊2 【華義】 類型：策略 售價：未定
	●炎龍騎士團II 【漢堂】 類型：戰略 售價：未定
	●米爾斯紀事之聖城傳奇 【精訊】 類型：RPG 售價：未定
	●黃飛鴻 【歡樂盒】 類型：動作 售價：未定
	●原星 【歡樂盒】 類型：模擬射擊 售價：未定
	●超級躲避球 【歡樂盒】 類型：運動 售價：未定

八月份

中旬	●精靈物語 【廣揚】 類型：戰略 售價：未定
未定	●刀劍決 【花道】 類型：戰略 售價：未定
	●魅力100% 【花道】 類型：冒險 售價：未定
	●死神兵解 【花道】 類型：RPG 售價：未定
	●俠客英雄傳3 【精訊】 類型：RPG 售價：未定
	●格鬥悍將 【熊貓】 類型：動作 售價：未定
	●聖戰奇兵 【歡樂盒】 類型：RPG 售價：未定

未定

●模擬螞蟻(CD) 【松崗】
類型：策略 售價：未定
●亞里斯王物語(CD) 【松崗】
類型：RPG 售價：未定
●大帝 【佳帝安】
類型：戰略 售價：未定
●西楚霸王 【熊貓】
類型：RPG 售價：未定

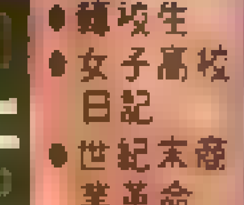
軟體世界雜誌 1995・5月號

SCHEDULE

1	MON	
2	TUE	
3	WED	
4	THU	
5	FRI	
6	SAT	
7	SUN	
8	MON	
9	TUE	
10	WED	●諾曼第登陸
11	THU	
12	FRI	
13	SAT	●遊戲修改大師
14	SUN	母親節
15	MON	
16	TUE	
17	WED	●機甲神兵系列-大競技場
18	THU	
19	FRI	
20	SAT	●魔鬼推銷員
21	SUN	
22	MON	
23	TUE	
24	WED	●卡通快打
25	THU	
26	FRI	
27	SAT	
28	SUN	
29	MON	
30	TUE	●機甲戰神
31	WED	●鬼屋魔影3中文版 ●阿拉丁傳奇

預定

上旬
●轉校生
●女子高校日記
●世紀末商業革命
●天使地轍(CD)
●叢林風暴




中旬
●鐵血殺手(CD)
●太空魯賓遜中文版
●失落的伊甸園(CD)
●悍將雄霸黃金CD版
●楚留香傳奇
●戀戀美天使
●超未來少女
●魔界之泉〇卒業
●南北戰爭〇小沙彌

下旬
●決戰保齡球
●美少女特勤組
●星艦迷航記中文CD
●運輸大亨任務片
●雲絲頓賽車(CD)
●魔法大帝(CD)
●王子傳奇
●磁龍美戰士
●末日都市
●嬉笑春秋
●運輸大亨
●夢魘(CD)
●殖民計劃
●蘇洛傳奇
●來去蘇聯

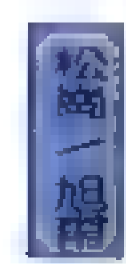
遊戲衛星台

截自3月21日至4月15日

RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE

雙子星傳說

細膩、高解析度的畫面，是這套動作冒險遊戲的一大特色。故事主要描述在 Dr. Funfrock 的統治下，星球的人民都被其控制。而主角 Twinsen 受 Goddess Sendell 所託，而背上推翻極權、拯救萬民的神聖使命。



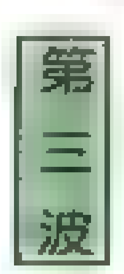
■記憶體：[illegible]
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：[illegible]
■發　行：原裝光碟
■售　價：1500元／1320元

DAWN PATROL

拂曉巡弋



以第一次世界大戰爲背景的飛行模擬遊戲。利用小說式的型態，讓玩家選擇欲執行任務的創意，令人耳目一新。優秀的影像貼圖技術，將畫面處理的極爲細緻。值得一提的是，遊戲還附贈了一本空戰英雄的傳記，極具收藏價值。

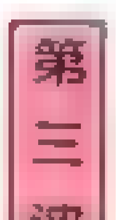


■記憶體：4MB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：模擬飛行
■發　行：原裝光碟
■售　價：1100元

Dream Web



EMPIRLE出品的血腥冒險遊戲，內容描述逐漸壯大的七股力量，正試圖毀滅 DREAMWEB，因此主角被喚醒且被託逐一消滅這七股復甦的力量。遊戲畫面採俯視角度，操作介面算是比較少見的一種。



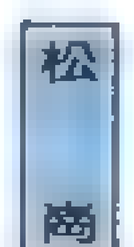
■記憶體：640KB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：原裝光碟
■售　價：990元

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

旅鼠新世界



可愛的小旅鼠又來了，這回玩家得分別幫埃及、傳統、忍者等一個旅鼠順利地各登上一座島嶼，不同風貌的旅鼠和革新的介面，加上多達90多個刁難、誇張的關卡，手忙腳亂是絕對會發生的。



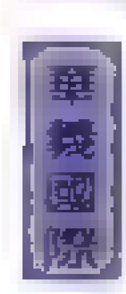
■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：[illegible]
■發　行：磁片版／[illegible]
■售　價：520元／690元

MACROSS SKULL LEADER

超時空要塞



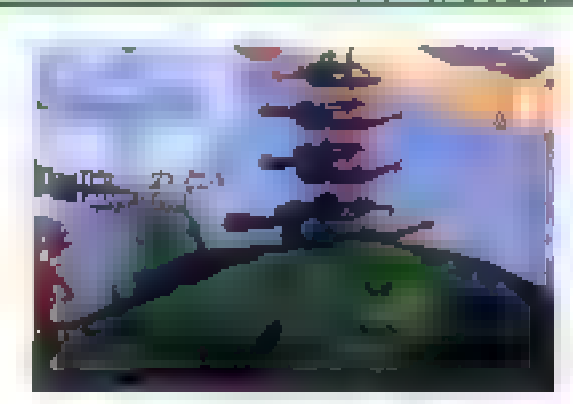
遊戲由著名動畫片改編而成，劇情架構與原著相差不多。玩者在遊戲的過程中，除了要掌控主艦「Macross」之外，還得調派戰鬥機中隊逐一完成各種任務，完成光復地球的使命。



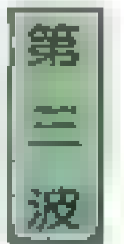
■記憶體：2MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：戰略
■發　行：磁片版
■售　價：699元

THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK THREE: MALCOLM'S REVENGE

凱蘭迪亞傳奇3



WESTWOOD公司頗受歡迎的一部冒險系列遊戲，三代故事的主角由前一、二代的壞蛋一瑪爾寇飾演。玩家可從另一個角度來探索凱蘭迪亞這充滿傳奇的神祕之地。而且，三代除了畫面、音樂維持出品公司的一貫水準之外，謎題的解法還各有不同，是冒險迷們不容錯過的一部好 GAME。



■記憶體：4MB
■音　效：A/S/G/M
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：原裝光碟
■售　價：980元

玩法以台灣16張麻將為主，玩家可在內定的8位角色中挑選一名進行遊戲，每打敗一名對手即可見到一位性感美女。

■遊戲配備代號 ■ A：Ad-Lib ■ S：Sound Blaster/Pro ■ G：General MIDI

另外遊戲還提供 DIY 自助系統，可更換自己喜歡的圖片、文字、規則……等。



松崗

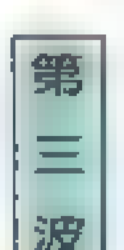
- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：SV
- 類　型：博奕
- 發　行：磁片版
- 售　價：490 元

WINDOWS 版

幻想空間合集



喜歡冒險遊戲的玩家，對架里這位角色應該不陌生才是。五短的身材加上特大的鼻子，很容易讓人印像深刻。畫面、對話有點性暗示和以追求女性為目的的遊戲方式，讓人覺得新鮮又有趣。這回 SIERRA 將 I－VI 代收在一片 CD-ROM 裏，讓你好好收藏。



- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G/M
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：原裝光碟
- 售　價：900 元

DARK FORCE

死星戰將



Lucas 公司以「星際大戰」為題裁，所製作的第一人稱視角 3D 射擊遊戲。為了順利打倒帝國，玩家將扮演一位身經百戰的諜報員，深入帝國基地的每個角落，面對各種可怕雜種的勢力及怪物，進行任務。

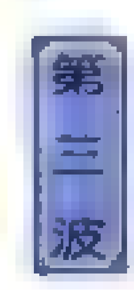


- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：840 元

太閤立志傳－中文版



綜合角色扮演、策略、戰略等三種遊戲的特點，KOEI 推出了一套新型態的遊戲。這回扮演的是織田信長麾下的一名步兵頭－豐城秀吉，而玩家的工作就是利用各方助力，讓他成為信長的得力助手，並協助信長登上「關白」的寶座。



- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：1500 元

METAL TECH EARTH SIEGE

機甲神兵－地球防衛戰



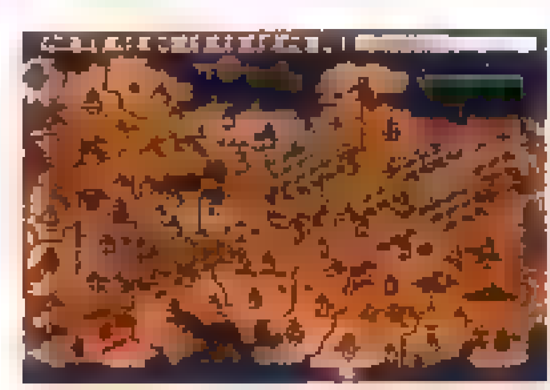
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 發　行：磁片版
- 售　價：540 元

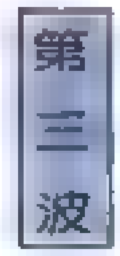
故事是發生在數百年後的未來，Cybirds 戰鬥型機械人與人類之爭鬥是遊戲的主幹。玩家是屬於人類反抗軍的一員，任務將這群 Cybirds 終結。

至於模式則分為單一與戰役二種，不過難易度上的差別還大的。

信長之野望－霸王傳

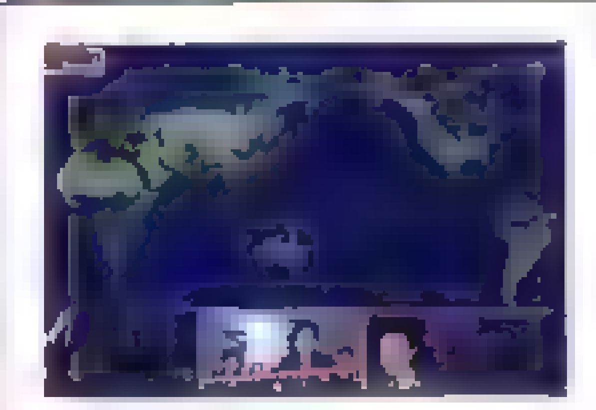


信長之野望系列的第五代作品，完整的歷史背景資料和豐富多變戰局是該系列的遊戲吸引人的地方。與四代相較部隊屬性加入了方向、士氣等要素，城的數目增加到一百七餘城…等等的改變，讓玩家更能體會到戰國時代的真實感。

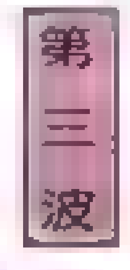


- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/P
- 顯　示：V
- 類　型：歷史模擬
- 發　行：磁片版
- 售　價：1500 元

航空霸業 II



KOEI 出品的商業類策略遊戲，玩家扮演一位新航空公司的經理，必需利用有限的資金和人員，在世界各地建立分公司，從開發航線，購買相關產業等商業模擬，讓你更了解航空業的經營型態。



- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/P
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：1500 元

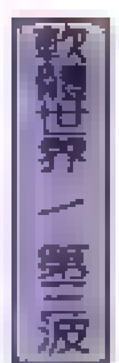
THE INCREDIBLE MACHINE 2

益智有趣是這套遊戲的宗旨，讓你傷透腦筋則是遊戲的目的。藉由各式的零件與物理原理的特性，構成一道道令人絞盡

奇妙大百科

腦汁的難題，玩家只有組合各式零件，達成每道謎



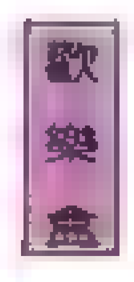


■記憶體：2MB
■音　效：A/S/P
■顯　示：V
■類　型：益智
■發　行：磁片版／原裝光碟
■售　價：460 元／1111 元

戰虎之沙漠行動



由台灣、韓國兩地聯合製作坦克射擊遊戲，簡化的操作方式，讓玩家省下不少適應複雜操縱鍵的時間，約 20 個關卡中，包括炸毀油廠、截斷補給線、攔截敵軍…等任務，讓你享受馳騁沙場的樂趣。



■記憶體　640KB
■音　效　S
■顯　示　V
■類　型　模擬
■發　行　磁片版
■售　價：510 元

艦隊防禦者黃金光碟

FLEET DEFENDER GOLD



一套以 F 14 雄貓式戰鬥機為主角的飛行模擬遊戲，細膩的紋理貼圖處理，加強不少逼真效果。喜歡TOP GUN的玩家，登上 F 14 的座艙瞧瞧吧？從身旁飄過的白雲，會讓你感受到恣意翱翔藍

版

天的快感。

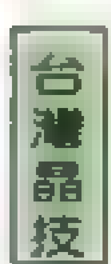


■記憶體：4MB
■音　效：A/S/P/G/M
■顯　示：SV
■類　型：模擬飛行
■發　行：光碟版
■售　價：980 元

地獄戰機



原TFX製作小組的另一部精心傑作，遊戲的片頭有點長又不會太長，而且還採用了大量精彩的 3D 動畫，有點看頭。玩家的坐機－地獄號之主要任務，就是捍衛太陽系，對抗邪惡的外星人。



■記憶體：4MB
■音　效：
■顯　示　V
■類　型：飛行模擬
■發　行：光碟版
■售　價：1200 元

生化變形人／3D生化人

BiOFORGE



與「鬼屋魔影」系列極為類似的動作冒險遊戲；遊戲中，視角會隨人物的距離和方位而改變，因此變化性可謂豐富，玩家的角色是一個被改造成半人，半機械的生化人，為探索異星世界，喚回被抹除的記憶而做努力。

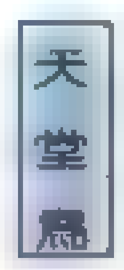


■記憶體：8MB
■音　效：A/S/G
■顯　示：V
■類　型：動作冒險
■發　行：原裝光碟
■售　價：1200 元／1234元
■容　量：5MB

光明聖使團



與日本同步上市的美少女角色扮演遊戲，精彩的圖片維持 98 系列的一貫水準。玩家扮演一名女傳教士，帶著三位有點脫線的機械人，四處修行，進行「愛的傳教」，由於遊戲中的文字描述在中文化後顯得更加限制級，所以未滿 18 歲的玩家請「酌量使用」。

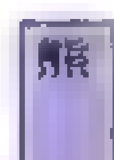


■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■發　行：磁片版／光碟版
■售　價：720 元

武將爭霸2



請參閱本刊第 72 期遊戲衛星台

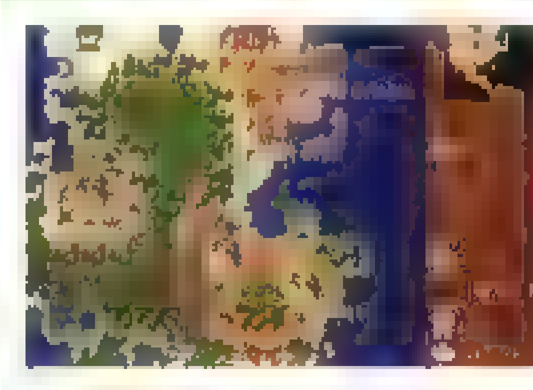


■記憶體：2MB
■音　效：A/S/G/M
■顯　示：V
■類　型：動作
■發　行：光碟版
■售　價：880 元



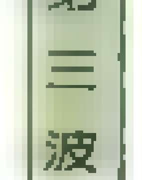
殖民帝國

COLONIZATION



請參閱本刊第 70、71期遊戲衛星台





■記憶體：1MB
■音　效　A/S/P
■顯　示：V
■類　型　策略
■發　行：光碟版
■售　價：640 元



X-COM:TERROR FROM THE DEEP 深海幽浮

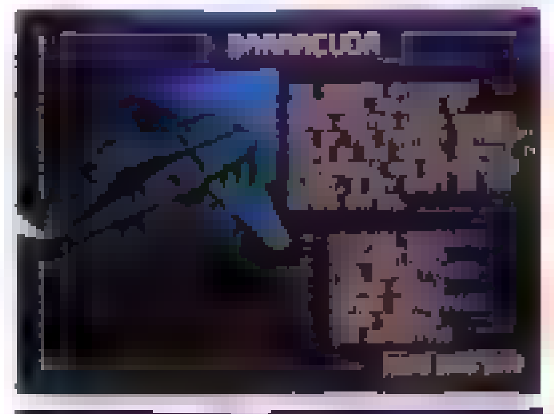
● LYC

當去年 CGW 的最佳策略遊戲落在『幽浮：地球防衛武力』（ X-COM·UFO DEFENSE ）身上時，身爲策略迷的筆者可覺得一點都不意外；因爲除了經營基地及研發製造各種新式武器裝備之外，本遊戲最迷人之處，還是在於它架構完善的 3D 空間之戰術戰鬥，不僅擁有逼眞的視野及射界計算，而且最令人能感受到的臨場感，是在你的隊員沿著牆角緩緩行動時，冷不防從另一端的黑暗中射出一發冷槍，然後就『啊！』的一聲，就看著那名隊員倒地，接著異形從黑暗中出現，彷彿在嘲笑你的愚蠢，這時眞會讓人恨不得用把五百磅的鎚子（現在流行的充氣鎚），用力地把異形連顯示器塊敲扁（你眞的已經敲壞顯示器了？被充氣鎚用力敲到頭一樣會腦震盪的，更何況是顯示器？）這種如臨其境的眞實感，若是未能親身體會的玩者，自然很難感受得到。那你是不是有點心動了呢？現在就有個好消息：異形再度捲土重來了！各位新手老鳥們，準備披掛上陣吧！

深海異形襲捲地球

當你所領導的 X-COM 好不容易才消滅火星上的異形基地，使地球暫時獲得和平後不久，又發現了一件驚人的事實：原來有一艘貨船被不明物體所擊沉，在調查沉船之後，發現這是另一批居住在深海中的異形所爲。牠們在火星異形被擊潰之後，便想要利用牠們在深海中的優勢，對人類展開一連串的襲擊，進而消滅人類。由於在這之前 X-COM 的研發都是針對太空異形，因此對於深海來的異形，可說是從頭再來，同時也應了中國人的一句老話：『飛天下海』。

不是二代的「深海幽浮」





也許有人會說：『這不是幽浮二代嗎？』其實稍爲細心點的玩家，可以發現到『深海幽浮』的介面的遊戲架構，與『幽浮：地球防衛武力』比起來，可說是幾乎一樣，甚至一些數據資料及某些設定結構，除了換個名稱（如 SONIC = PLASMA、TORPEDO = MISSILE ）及改變數値外，也是完全相同。所以與其說是二代，還不如把它當做完整的資料片，還比較確切一點。不過在『深海幽浮』中，也有不少較前作出色之處，以下就爲各位介紹一番。



深海兩萬哩的危機

在遊戲一開始時，你得在海上某處建立起第一個基地，然後就得如前作一樣，擴展基地規模設備，研發製造更新的先進科技裝備，獵殺並掃蕩出現的異形，收集資金以維持基地發展。由於這些遊戲架構與前作大同小異，筆者除了幾點較特別的地方外，就略過不提。首先是船艦的研發，你必須活捉到敵人任一種族的指揮官（ command ）之後，才能研究出最後最強的終極戰鬥運兵艦；另外不知是筆者的所選的難度影響（老手級），竟然無法研發如同前作的心靈控制裝置，使得空有一身的精神力技能，卻無用武之地。



▽異形在海中活動的概況比較

△顏色與前作不同的地球全圖

研究異形以發展新兵器

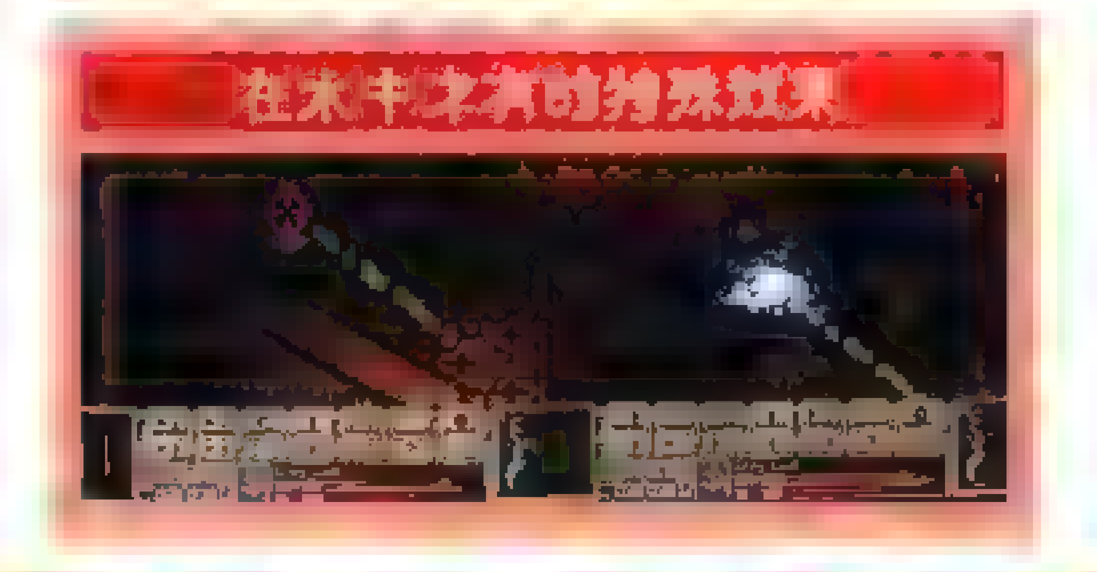


更為漂亮的3D圖形

在「深海幽浮」中， X-COM 的基地不但建立在海中，而且還得到各種環境執行任務，這些任務包括了：到海底的飛碟殘骸處掃蕩殘存異形、拯救被異形強佔的豪華客輪、摧毀防守嚴密的異形基地等等。雖然任務本質與前作類似，但是在這些任務執行的環境上，卻表現得更為出色：如在幽暗的海底中，以暗黑色表現出深海的陰暗感，而且在海底中不但有各種海底植物，也有些沉船殘骸、古代遺蹟，或是海底油井等，如果你擊中勘油的機器設備時，還會引起一連串的爆炸哦！豪華客輪上的奢華裝潢，足讓你體會到豪門富家的生活，船上的游泳池、豪華餐廳、酒吧、撞球台，不禁讓人羨慕不已，而那些享受渡假的肥胖富賈及金髮美女，還會到處亂跑；至於氣氛詭異的異形基地，更是充份表現出與人類建築迥異的風格，像以有機生物所建造的牆壁及各種奇異裝置等，都使人感到毛骨悚然，而最後一關的金黃牆壁，則表現出神秘先進的風格。能夠營造出各環境的特色，在於圖形的造型及優秀的佈置上，因此「深海幽浮」在環境的視覺效果上，可說是比前作用心了了不少。而且在海中射擊的時候，還會有一連串的翠綠色泡沫，表現出射擊時的彈道，而隊員身上也會有些氣泡往上浮，算是相當不錯的新增效果。

比前作進步許多的地圖景觀

在水中才有的特殊效果



兇殘可怕的海底異形

這一次的深海異形，由於和上次的火星異形有著血緣關係，所以在外表上或許有些差異，但基本上還是有相似之處；不過某些怪物則強化了許多，像龍蝦人的強悍程度，就連前作也無如此強硬的，巨大的雙足怪及鸚鵡螺怪，則兼具了武力強、強硬耐打及反應快的各種優點，是相當難纏的對手；在同難度的各種任務中，異形數量上也比前作多出了不少，而且還特別喜歡躲在某些詭異的地方（如客輪的廁所），令人防不勝防。另外異形的船艦強度也有所增加，其最強的無畏號運兵戰艦（ Dreadnought ），就連使用最強的音波砲，雙管也得要十數發才能擊落，可見其難纏之一般。







危險嚴苛的戰鬥

在『幽浮：地球防衛武力』中，偶爾遇到一兩隻CHRYSSALID（就是那種行動點數極高，若隊員被其打到時，會變成僵屍；若擊倒該僵屍，又會變成另一隻CHRYSSALID），就會讓人心驚膽跳了；而在『深海幽浮』中，筆者曾在一場戰鬥中遇到過十幾隻同類型的敵人！由此可知本遊戲的嚴酷了。而且在一開始時，你的隊員遇到異形的龍蝦人時，簡直只有被屠宰的份（該敵人可以連挨十發GAUSS RIFLE（相當於前作的雷射槍）而不死。不過本遊戲在另一方面，也算是頗為仁慈；不像敵人特別容易驚慌，而且在你的隊員身著最強的護甲時，還可以挨得住SONIC CONNON的攻擊，而絲毫無傷喔！另外重武器載具（也就是坦克）的強度也增加了，變成了相當值得信賴的好伙伴。雖是如此，戰鬥可還是不輕鬆喔！除了後期任一阿貓阿狗都可以手持追蹤魚雷（也就是前作中最強的追蹤飛彈），而且在最後異形基地的最後一層，還不讓玩者儲存哦！所以本遊戲的戰鬥可說是步步殺機，比前作更為兇險，一個不小心，你的隊員就會被炸成灰，搞不好還找不到屍體呢！而且最強的SONIC系列武器，除了手槍之外，其它都無法自動射擊，而偏偏大多數的敵人不是一發就可以解決的，彈藥又特別少，所以你只好自求多福了。



▽幫參加戰鬥的隊員裝上配備

△ [illegible]

結論

老實說，『深海幽浮』除了變換遊戲背景，圖形更為精美、並在一些資料名詞及數據上變動之外，其它在基本上並沒有多大的變動；不過也就是因為如此，保留了前作的各種優點。如果你曾經被『幽浮：地球防衛武力』所迷住，或你相當喜好策略遊戲的話，那筆者建議你一定得再度試試『深海幽浮』，再次享受打擊異形，解救世人的快感。



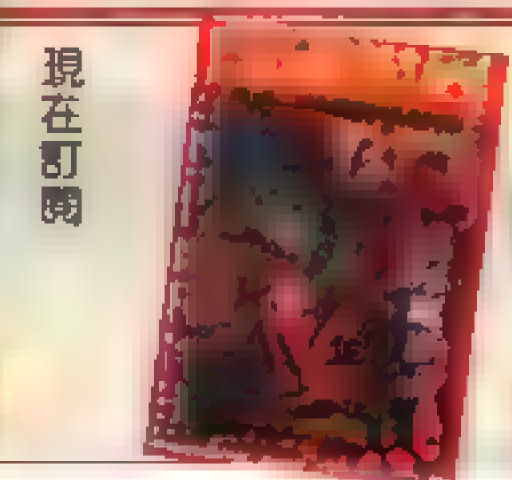


登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)3848088 轉 277

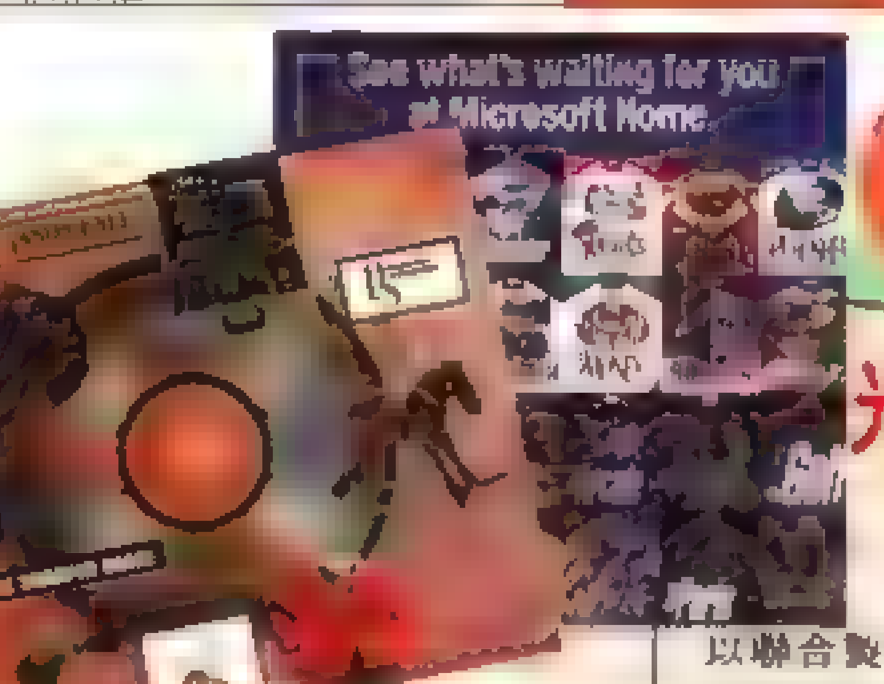


Soft World News

現在訂閱



正是時候…



儲存裝置大革命 光碟片……將成為廣告促銷新媒體

【記者 Today 美國報導】

隨著電腦的普及，光碟機已成為電腦玩家們不可或缺的必備品，許多點子多的公司紛紛興起了一股利用光碟片促銷產品的方法。由於光碟片容量大、體積小，所以能以較低成本的郵費把更多的產品資訊送到潛在客戶手上！再加上同一張光碟上可裝入與好幾本目錄等量的內容，所以好幾家公司也可以聯合製作宣傳用的光碟片，更讓廠商樂此不疲。

但此種發行媒體對消費者又有什麼好處呢？畢竟要讓消費者心甘情願的付錢才是廠商的最終目的！因為現代人平日多半忙碌，根本沒有時間外出逛街買東西但是只要一張 CD 在手，隨時隨地可以查閱想買東西的資料，又可以立即比價，也不必和別人擠來擠去的。所以新媒體的利用也確實為現代人提供了條方便花錢的途徑。此外，光碟片不只為一般商品提供了新的廣告出路，電腦軟體公司也大量發行 DEMO 光碟。像是筆者手上這張由 Microsoft 寄來的 DEMO CD 中就包含了 42 個和家庭十分相關的微軟產品，如百科全書 Encarta，及以往筆者在新 GAME 俱樂部中介紹過的飛行及太空模擬、古典多媒體系列，以及其他適合全家共享的遊戲及各式軟體。



Last Dynasty—Sierra 的最新太空模擬計畫



【記者 Today 美國報導】

由於銀河飛將三代—虎之心推出後相當受玩家們的歡迎，使得遊戲公司再次地肯定了這一類型遊戲市場的潛力。如今，遊戲界大老 Sierra 在有上次 Outpost 出師不利的前車之鑑下，決定以預定於今年 8 月推出的太空模擬遊戲— Last Dynasty 來一雪前恥。該遊戲畫面的逼真程度，除了 Myst 及少數夠水準的 GAME 外，真是無人能比的！且將是一套結合空戰模擬、探險及策略於一身的遊戲！除了畫面逼真外，機艙中的儀表格也是一應俱全，比當今所有的戰機還要先進好幾個世紀！再加上還有一位女性副駕駛使遊戲生色不少，不過她雖然是由僞人所扮演，但美製遊戲的大膽程度尚無法和日製遊戲相比擬，否則的話，保證可以吸引些「另類玩家」呢！（……左邊的那位讀者不要偷偷的淫笑，我就是在說你！）





軟世新聞
Soft World News

【記者 Today 美國報導】

Sierra冒險名作 宇宙傳奇6即將歡樂出擊



自從幽魂（Phantasmagoria）將發行7張光碟片的消息傳出之後，玩家們真是一則以喜，一則以憂。喜的是又有超強的光碟遊戲可以玩了（雖然必須等到6月份）；憂的是到時候可能又沒有時間睡覺了。不過這對各個新GAME製作人來說，可真是被嚇得吃不下飯了，總得不時的擔心自己的遊戲發行日期萬一與幽魂撞期的話，小孩的奶粉錢就不知道要去那裏張羅了！　但是宇宙傳奇6（Space Quest 6）的製作人Scott Murphy的看法卻與他人不同，認為這是一個千載難逢的大好時機！所以他預定也要在近期推出Roger Wilco的最新探險：宇宙傳奇6 The Spinal Frontier。原來他所持的理由是：因為幽魂設計的太過逼真且可怖，所以玩完幽魂後必須來一帖「SQ6」來調理一下身心，以免走火入魔，不然後果不堪設想！不過SQ系列一直充斥著美式幽默，若是沒有中文化或中文化不夠好，讀者們大概也很難笑的出來。為了測驗一下各位讀者的SQ6感受性，筆者在上一期的「軟世新聞」也發現了類以手法的笑料。不懂的話，請翻到73期雜誌中軟世新聞的第　頁，在右下角有一則遷移啓「示」，不知各位從那則「啓事」中得到了什麼「啓示」？

The Beast Within

【記者 Today 美國報導】

更精彩的Gabriel Knight續集

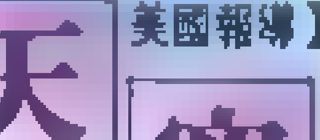


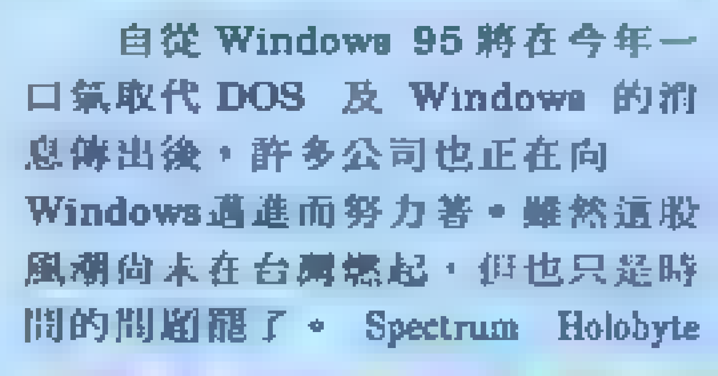




自從狩魔獵人（Gabriel Knight）第一集Sins of the Fathers推出並受到歡迎後，Sierra的工作小組也積極展開研發續集的工作。雖然目前距離發行日期還有5~6個月，但是製作群直喜形於色地向大家宣傳。原來自從Sierra成立了百萬美元的攝影工作室後，「幽魂」成了第一部出爐的高水準作品，第一部作品為了要突破許多技術上的瓶頸，所以時間上也難免拖延，不過The Beast Within將是第二個從這個工作室出品的作品，有了「幽魂」在前面探路，「The Beast Within」也就能走的又快又穩了，且讓我們靜心地等待。





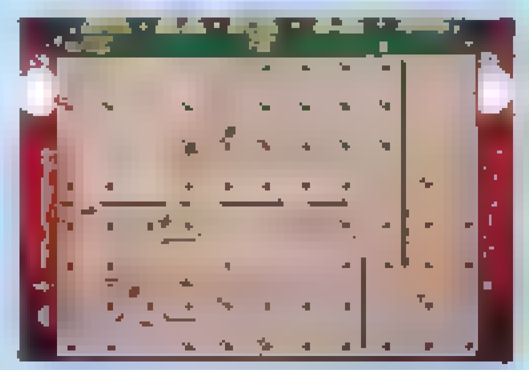


模擬外的新天空

Spectrum Holobyte以Clock Werx向你挑戰！

【記者 Today 美國報導】

自從Windows 95將在今年一口氣取代DOS及Windows的消息傳出後，許多公司也正在向Windows邁進而努力著。雖然這股風潮尚未在台灣燃起，但也只是時間的問題罷了。Spectrum Holobyte這一次又搬出「俄羅斯方塊」的作者Alexey Pajitnov為各位創造了新的挑戰—ClockWerx。有了以往玩俄羅斯方塊的經驗，各位應該了解這個遊戲十分可能再讓您玩的天昏地暗、日月無光，只是目前遊戲早已向多媒體及全方位真人模擬的時代，一個古典玩法的遊戲到底有多少生存空間倒是一個發人深省的問題了。





軟世新聞
Soft World News

讓你動動腦筋

記者 Today　美國報導



The Lost Mind of Dr.Brain

每天在世界各地都有許許多多人在運動他身上的肌肉以使身體更健康、身材更健美，可是有多少人在訓練他們的腦部肌肉呢？有鑑於此， Dr.Brain 再次出擊，為玩家們設計了一連串的動腦遊戲。根據專家指出，人腦中共有七塊不同的區域，分別和各種不同的聰明才智有關。 Dr Brain 的目的也就是要訓練你的這 7 條腦筋！它們分別是：語言區、數理邏輯區、視覺與空間感區，及機動性、音樂性、人際關係，與自我組織能力區等等，Dr Brain將以不同的主題針對這些區塊做熱身或強化訓練，相信喜歡傷腦筋的玩家們會迷上這個遊戲的！

Daryl Gates 再次出擊

Police Quest（警察故事）：L.A.P.D SWAT 將大顯神威

【記者 Today　美國報導】



繼警察故事四代 Police Quest : Open Season 後，警察故事的工作小組也努力不懈地製作續集 Police Quest : L A P D SWAT。顧名思義，就知道這一次將以洛杉磯警局中專辦危險案件的特勤小組 SWAT為故事主軸了！由於 LA 先後曾發生多次暴動，所以用得上特勤小組的機會特別多，再加上這次足球明星 O J Simpson 的殺妻案也是靠由 SWAT 小組的努力才使 O.J.Simpson 投案。由於 Daryl Gates 是 43 年的警界老將，他的警察故事系列對警務人員形象的提昇的確有很大的幫助。綜合來說，Police Quest : L.A P D SWAT無論在技巧上及操作介面上和第一代都很相似，目前預定在 1995 年秋季發行。

★

□華義國際與日本 ANJIN 公司簽約，預計八月中旬推出 98 遊戲「獸綁之守護者」 PC 中文版。

□無細軟體推出武將爭霸 2 光碟版，擁有磁片版的玩家可獲得升級優惠，詳情請洽 02-5936859。

□由 Westwood 製作的策略大作 Command & Conqure將於本月底在美發行。

□ EPIC 將於六月推出機器人快打（ OMF ）網路版。

□LUCAS ARTS 的冒險新作極速天龍（ FULL THROTTLE ）將於五月發行。

□ SPECTRA HOLOBYTE 的捍衛雄鷹 4.0（ FALCON 4.0 ）將延至 96 年推出。

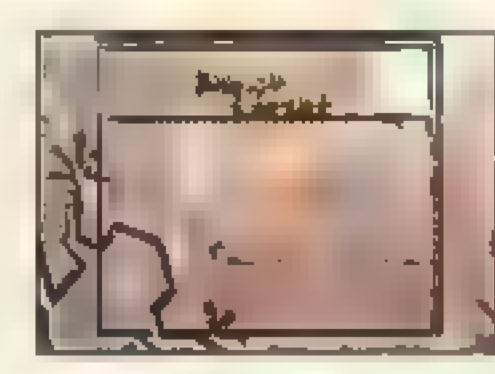
□OS2 3.0 WARP 中文版四月中在台正式推出。

★

□由於 MICROSOFT 一再延遲出貨時間， W NDOWS 95 將改名為 MILLENNIUM （千年之久）。

□銀河飛將四代的硬體需求： P6-150MHZ 、 32MB RAM 、 8 倍數光碟機。

□創世紀 9 將使用雙子星傳奇（ RELENTLESS ）的 3D 引擎。

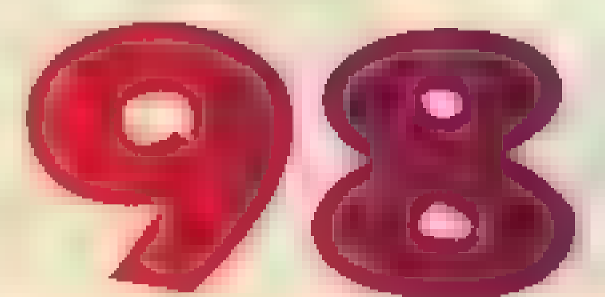


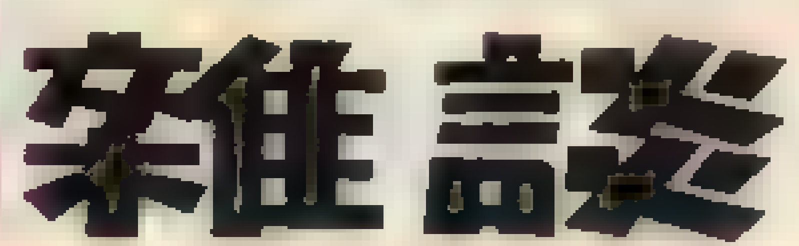
陽春玩家的好消息──魔法飛毯推出磁片版！

【記者何布　台北報導】

由牛蛙公司推出的魔法飛毯是一套新型態的模擬戰略遊戲，由於在第一季是以光碟版的方式上市，讓許多沒有光碟機的玩家空流了滿地的口水，目前磁片版終於推出了！去除了光碟版的大容量動畫後，還是擁有紮實的內容供我們親愛的「陽春玩家」們賞玩一番，不過千萬別想撈的太久， 95 年一些好 GAME大部份是以光碟上市，像魔法飛毯這種慈悲為懷的善行，[illegible]會越來越少了，在此希望每位讀者都能有一台光碟機，與我們一起共渡美好的遊戲時光。

/ Kenny Chen





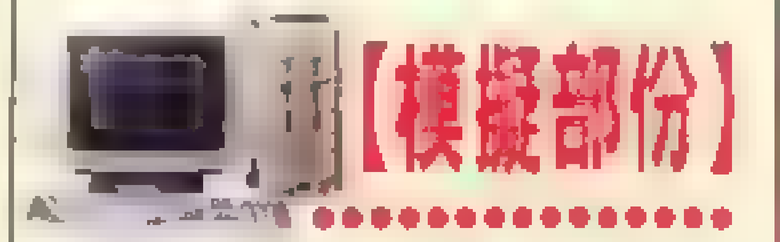


我想對很多 98 玩家來說，買硬碟可以說是難忘的經驗，尤其是早期的玩家，面對 100 MB 左右的 HDD 高達"2XXXX"元的價位，不是乖乖的繼續用軟碟"鍛鍊"自己的耐性，就是忍痛掏錢把這寶貝買回家，從此過著幸福快樂（與泡麵爲伍！？）的日子…其實在早期，硬碟並不是很重要的配備，許多遊戲用軟碟來玩其實效率還是不錯的（當然號稱硬碟殺手的遊戲也不是沒有），只不過在アリス這家公司從 1993 年底推出"ランスⅣ"這個HDD ONLY的 H GAME名作續集之後，筆者心中就明白遲早是要和泡麵共渡一段日子了…果然，不幸的事終於發生了，一向執98 H-GAME 界牛耳的 ELF公司，也終於擋不住潮流在今年推了"同級生Ⅱ"的 HDD 版（雖然軟碟版也隨後推出，不過用軟碟玩同級生Ⅱ…呃，保證會玩壞你不少磁碟片…）不過此舉也宣告了硬碟正式成爲 H-GAME 的標準配備之一了。在未來，沒有硬碟玩 98 的 GAME 將是很痛苦的一件事，也可能有一堆遊戲會讓你看的到卻玩不到…；不過在日本，硬碟的降價幅度也很大，以筆者買過的 NOVA Ⅱ外接式 SCSI 200 MB 硬碟爲例，就從早期的 69XXX 降到 29XXX 日元的價位（中古價甚至不到 20000 日幣）對有意購買硬碟的玩家可說是一件好消息。（不過日本降不降價，對台灣的玩家來說似乎沒有很大關係…）不過 98 的硬碟雖然不便宜，但是安裝卻很簡單，不需要考慮 Master，Slave 的問題，喜歡用那台開機都行，也不必記 HDD Type，你所要做的只是裝進電腦，然後開機就行了，這也算聊勝於無的優點吧？

寫到這裡，一定有人會想，既然 PC & 98 都能用 SCSI 的配備，何不用 PC 的 SCSI 硬碟接上 98，既省錢又方便，何苦花大錢讓別人當凱子來敲？其實這種想法很早就有人去試了，不過結果是○△#X…，不過不必灰心，雖然不能接上 98 的 SCSI 硬碟很多，不過能接上的還是有，目前確定能用在 98 上的 PC SCSI 硬碟一共有三部：分別是 Conner CFA340S，Maxtor 7345SR，Quantum LPS540S 不過都不是 GB 級的，所以在台灣也不太容易買的到，其中大概只有 LPS540S 比較容易買到。

不過再考慮到還要花錢買張 98的 SCSI 卡以及外接的 SCSI 硬碟盒（總不能讓硬碟光溜溜的吧！）光這兩樣合計大概就要 7000 元以上，加上一顆 SCSI 硬碟也要七八千元，這樣一來所花的錢可能也不會少於直接買部 98 的硬碟，至於那一種方法比較經濟，那就得你自己判斷了。

其實真的要省錢的話，買部有 IDE 界面的 98 機種就可以直接用 PC 的IDE硬碟了，（不過有 IDE 界面的 98 也不便宜，都是屬高級的機型）所以總歸一句話，還沒買硬碟的人還是從現在開始存錢吧，該花的還是要花…



對許多無緣接觸到 98 的玩家來說，最感興趣的應該是有沒有辦法讓 PC 變成 98？換句話說，能不能以軟體或硬體（當然價格要遠低於 98，不然那有價值可言？）來模擬 98，老實說這類消息倒是挺多的，筆者也聽過不少朋友打算開發這類的程式，一開始還蠻順利的，等到碰上讀取 3 5 軟碟的問題時就紛紛舉白旗投降了…；在 98 上 5 25 & 3 5 的軟碟都是 1.2 MB 的容量，也正是因爲如此，所以在 PC 上讀取 98 的 5 25 軟碟的程式很早就出現了，一個是日本玩家所寫的程式，叫 Japan 2HD，另一個是微軟的 1024 FD，不過對於某些較早期的磁片格式，這兩個程式有時候就讀不出來了。而讀取 3 ½軟碟的程式卻一直沒有被開發出來，因爲 NEC 更改了 3 ½軟碟上的一顆控制晶片，除非有很詳細的硬體資料作爲參考，不然是很不容易開發出這類的程式的。

不過在去年，國內的精英電腦接受工業局的補助，花了大概半年的時間開發了使 PC 能夠讀取 98 的 3 5 磁片的程式，而且能使 PC 直接 Format 出 98 格式的磁片，大概是精英電腦有替 NEC 生產主機板的緣故，這程式還一度在 BBS 上被繪聲繪影說成 98 的模擬程式，讓筆者有點啼笑皆非的感覺…

不過最近486等級的 98 的 3 ½ FDD 都支援 1 44 MB 的格式了，也就說486等級的 98 能夠直接讀取 PC 的 3 5 磁片了（不過如果你拿 98 格式的 1 44MB 的磁片的話，PC 就讀不出來了），妙的是，要 EPSON DOS 5 0 才支援這功能，如果你用的是 NEC DOS 5 0 的話就不行了（至少筆者用的不行）。

既然用軟體模擬希望渺茫，那改用硬體模擬如何？說實在的這東西內還真的有，不過是拿來做爲商業之用，玩 GAME 的話是一跑就當（註一），所以這東西有簡直跟沒有一樣，所以，用硬體模擬的希望也落空了。

難道說，真的沒辦法使 PC 變成 98？答案是有，不過代價蠻高的，EPSON 在今年推出一部 98 & DOS/V（就是 98 跟 PC）兩用機，不過嘛…效率超爛，模擬出來的效率跟286差不多，加上這部機器是採用 Pentium 爲 CPU（有 Pentium 90 or 60 兩種），所以訂價高達數十萬日幣以上，大概

軟世新聞
Soft World News



沒有人會買這東西來玩，所以在目前想玩 98 的 GAME 的話，只有等改成 DOS/V 版或等國內廠商移植了…）不過日本的美少女遊戲大廠 ELF 已經打算走向 DOS/V 化，預計在 3/31 同步推出 FM-TOWNS 版＆ DOS/V 版的同級生Ⅱ，不過據說 DOS/V 版的完成率還不到 50 %，能否準時推出還是個問題（可能讀者看到本文時，遊戲已經推出了）此外，國內也有廠商簽下了 ELF 遊戲的版權，打算把 ELF 的遊戲移植到 PC 上，ELF迷不妨耐心等待（笑）寫到這，筆者想到一件有趣的事，前陣子 Silky 這公司曾推出" 河原崎家の一族" 這個 H-GAME ，後來又冒出個" 愛姐妹" 的 H-GAME ，不過奇怪的是這遊戲沒有音樂，而且按發售日期來看，野野村病院の人的 DOS/V 版還沒發售，怎麼愛姐妹搶先一步就有了 DOS/V 版呢？原來是有人把愛姐妹的資料檔配合上河原崎 DOS/V 版的執行檔湊出來的，因為河，野，愛 這三個遊戲的檔案結構相似，都是幾個資料檔＋幾個旗標檔＋執行檔，而且 DOS/V 版的執行檔檔名跟 98 版都一樣，只是多個" V" 而已，也難怪有人會想到這種主意，眞是服了他了，筆者也把手邊的 98 版愛姐妹如法炮製一番，果然也弄出個 DOS/V 版的愛姐妹來…）不過同樣的方法在野野村上就不適用了，說起來愛姐妹還眞算是一個特例，可能是空前絕後的例子。

此外，由於河原崎＆同級生只支援 SB16 以上的音效卡，不過由於只用到卡上 OPL3 CHIP 的功能，所以在 SB Pro 或相容卡上也能夠聽到音樂，不過某些早期的 SB Pro 是利用兩顆 OPL2 來達到 OPL3 的立體效果，所以也會發生聽不到音樂的情形，至於 GUS 那就更別提了。筆者的朋友爲此還特別換了張 SB Pro 呢（笑）。

註一：筆者聽一個用過的朋友說，這張卡不是完全不能玩 GAME，不過只能玩 "小GAME"，不過筆者不懂所謂 "小" 的定義，而且據說也不便宜，那倒不如買台二手的 PC-CLUB 還不必擔心相容性的問題，所以讀者看過就算了…

相信很多人都抓過 BBS 上所流傳的 98 圖檔吧！對很多玩家來說既然玩不到 98 ，退而求其次有圖看看也好，不過圖檔這東西也是最浪費硬碟空間的檔案，我想一定有不少人收集了數十 MB 的 98 圖檔，同時也爲圖檔所佔的空間而心疼，像筆者朋友手邊抓下來幾百 MB 的圖就用掉兩顆540 MB 的硬碟，害筆者只在有興趣時才從朋友那拿一點回來看看，不然幾百 MB 的東西要放那還眞是讓人頭大，不過最近筆者把這幾百 MB 的圖檔都燒成 CD ROM 了，從此不必爲了要把這些東西放那而傷腦筋了…）在日本就有人把 98 的 CG 整理成一張張的 CD ，不僅方便保存，同時也省下不少空間，這類的 CD 在台灣就有盜版的，筆者知道有兩張，一張叫" 美少女 CG 500 連發"，另一張就不清楚了（只知道是誰出的…）。不過筆者不是來談 98 圖檔的，是想談談這些圖檔是如何抓下來的，一開始筆者對這些圖檔是如何來的本來也是莫名其妙，直到最近才多少有點了解，就讓我來介紹介紹吧：

①軟體抓圖：顧名思義當然是用抓圖軟體常駐，等畫面出現後再起動熱鍵來抓圖，雖然使用方便是最大優點，不過用常駐程式來抓圖的缺點也是不少，就以 ALICE SOFT 內附的抓圖程式為例，這程式的功能雖不錯的，只不過只適用於 ALICE 所出的遊戲，一旦用到別的遊戲上就會發生色盤不對的情形，除非你有耐心對照原稿將顏色重新填回去（別說不可能，筆者就認識有個朋友曾做過這種" 傻事" ）雖然有人想盡辦法寫了轉換程式，不過筆者到目前還沒聽過有成功的消息傳出。所以說，要抓圖還得用別的程式，再以另一個抓圖程式" V86 " 爲例，這個程式雖然好用，不過在 EPSON 486 系列的機器上卻無法執行；此外還有一個很強抓圖程式，雖然功能強大卻是 9821 專用。其實說了一堆，用軟體抓圖的最大的缺點就是一定得把遊戲至少完全玩過一遍才行（筆者有個朋友為了抓圖，有 個遊戲玩了八十幾次）；其次，目前的遊戲愈來愈難抓圖了，以卒業Ⅱ爲例，這遊戲每抓一張圖就當一次，要把圖全抓完不曉得當幾次機…（笑）由此可以知道抓圖是件很" 艱鉅" 的工程，（尤其是如果那個遊戲沒有CG MODE 或者像同級生Ⅱ如此複雜的 GAME ）再加上事後的格式轉換跟轉存到 PC 上的手續（格式轉換可以在 PC 或 98 上作），抓個幾張圖就讓人叫苦連天了。

②破圖檔抓圖：這是最快也是最" 專業" 的方法，假如能夠知道某遊戲公司的圖檔格式的話，抓圖就很方便了，連遊戲玩都不用玩就能抓圖了，只要這公司不改用新的圖形格式的話，這方法永遠有效，不過每家每家的格式都不同，不可能每家的格式都有辦法破解；像 ELF的圖形格式就有更改的記錄（不過還是被破解了…）。在日本，就有出現所謂的看圖程式，只要一執行，就可以從磁片中直接秀圖出來，而且還附程式的原始碼，對圖檔格式的瞭解多少有一點幫助，可惜的是，這程式只出了兩集就是了，而且也不便宜…

③硬體抓圖：這方法在筆者還不知道可以用軟體抓圖的時後曾經想過，方法很簡單，用影像捕捉卡之類的東西，接上 98 ，然後直接在 PC 上抓圖就行了，不過筆者想歸想，倒沒有實地試過，不過筆者有個朋友曾經試過，據說是成功了…）雖然少了轉檔以及轉存到 PC 上的手續，不過耗資太大，再加上也要把遊戲徹底玩過好幾遍，說起來也不會比用軟體抓圖來的輕鬆多少…

以上這三種方法，比較常用的是 1 ， 2 兩種，所以讀者應該明白手邊那些 98 的圖檔可都是別人心血的結晶呢！

雜七雜八談了一堆，都是筆者玩 98 的一點心得，如果讀者有任何意見，歡迎來信和筆者討論，在 90 ， GAME NET ，都找的到我（ ID ： Kenny Chen ）。

特別報導

1994中文遊戲總回顧



今年的壓歲錢有拿去買遊戲嗎？對自己挑選的遊戲還滿意嗎？這兩年來國產遊戲日增，許多非國產遊戲也紛紛中文化後上市，相信各位也和雜誌社諸公一樣，不得不挑遊戲來玩吧！說來叫人難以相信，單單去年一整年，竟然已經發行近一百款不同的中文遊戲，在這期我們特別將 94 年暑假至舊曆年前發行的遊戲進行整理回顧，列出遊戲的資料及內容，其中一些相當不錯的遊戲是值得您回頭品玩的喔！

角色扮演

角色扮演類的遊戲一向是遊戲界的大宗，過去國產遊戲不少也以角色扮演類的遊戲起家，最近雖然有一點走下坡的感覺，基本上還是有許多的支持者，不過若是無法在遊戲表現方式或內容方面有所突破的話，恐怕遲早成為非主流的遊戲類型。

筆名：*L-CLUB*

軒轅劍外傳—楓之舞

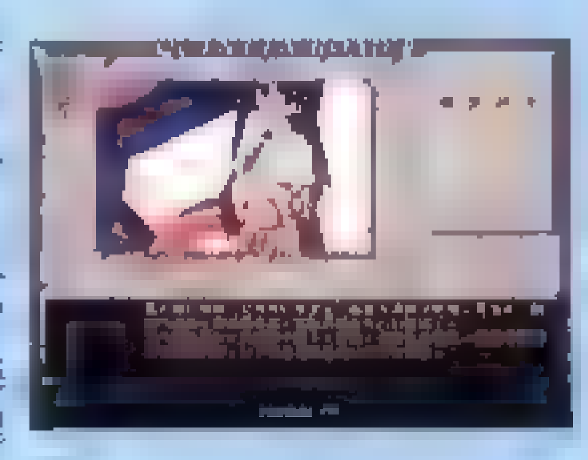
- 發行公司：大宇
- 音　　效：AD/SB
- 顯示系統：V
- 操作方式：K/M/ 大宇 J
- RAM 需求：640K
- 系統需求：286
- 評 比 值：90



這是 DOMO 小組 95 年迎新開春力作，也可能是[illegible]款支援286的遊戲。一如 DOMO 歷代作品，本遊戲保有強烈系列風格，但背景不再是胡拉亂掰，而是明確的發生於春秋戰國時代，對應此時代的各種規劃設計都頗吻合。遊戲美工表現脫俗，而動用大量螢幕上角色以舞臺劇方式交代劇情也相當成功，操作界面稍有可改進之處並無大礙，整體上是相當成功的系列產品續作。

魔龍紀事

- 發行公司：天堂鳥
- 音　　效：AD/SB
- 顯示系統：V
- 操作方式：M
- RAM 需求：640K
- 硬碟容量：8MB
- 系統需求：286
- 建議售價：540
- 其　　他：C\J\



來自 98 機器的標準 H-GAME。玩家扮演誤闖異世界的FBI探員，在異世界與飛龍及美少女進行一場冒險之旅。本遊戲美術部份具有一定程度的水準，進行方式混合文字冒險與角色扮演，市面上只有普通版。玩家可以申請升級為限制級版本。

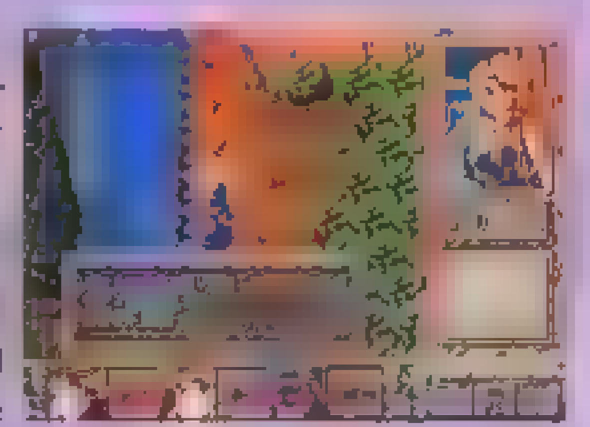
龍騎士 III

☆發行公司：微波　☆系統需求：286
☆音　　效：AD/SB　☆建議售價：900
☆顯示系統：V　☆評 比 值：80
☆操作方式：K/M　☆其　　他：CD 版 \C\
☆RAM 需求：640K

這可能是臺灣遊戲史上預告最久的遊戲。由於本遊戲原為日本遊戲，而在美國重製過，所以拖了相當久的時間才發行，中文版 CD 是由英文版改製，並加上語音。龍騎士系列原本就以精緻的美工聞名，這一代也沒讓人失望。不過，玩家的任務與其說是斬妖除魔，倒不如說是認識許多美女，使日的劇情正常化。英文版的這代與日文版內容有所不同，甚至連圖片都加了許多工，想見識 H GAME 的玩家這不是最好的選擇，但美術表現的確一流。

八女神物語

☆發行公司：天堂鳥　☆RAM 需求：4MB
☆音　　效：AD/SB/LA　☆硬碟容量：28MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：386DX
☆操作方式：K/M　☆建議售價：580
☆其　　他：CD 版／另有限制級升級版／



勉強脫衣的希臘諸神。天堂鳥公司在冥界幻姬熱賣之後的追擊之作，相當大量的運用了希臘神話的神祇姓名與故事橋段，卻完全沒有神話根據，內容上可以說是摧殘希臘神話的故事並教育玩者錯誤的神話知識。另外，雖然披著日式 RPG 的外衣，在資料設定方面卻完全沒有學到其精髓的結構，不論是裝備或是角色的數值設定，幾乎完全沒有專業的水準，與其相當令人眩目的美工相較之下，令人不敢相信是同一款產品的不同部份。光碟版部份提供了「聲音的服務」，唯其效果不及專業水準。本遊戲最大的賣點之一就是提供限制級的版本供玩家升級，姑且不論道德問題，就遊戲而言這些舉動似乎稍嫌刻意了點，想必八位女神一點都沒有「為藝術而犧牲」的感覺吧！

鹿鼎記

☆發行公司：軟體世界　☆RAM 需求：2MB
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：25MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：386SX
☆操作方式：M　☆建議售價：540
☆其　　他：附小說／CD 版／



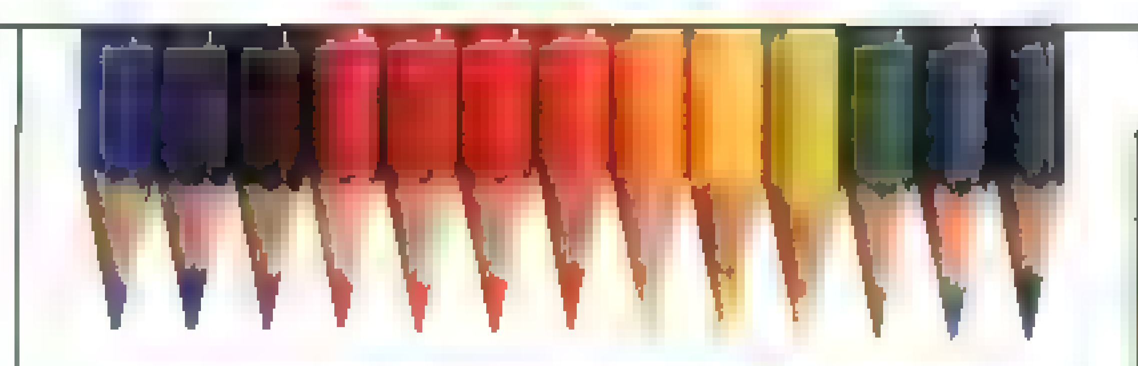
繼「倚天屠龍記」等備受爭議的遊戲之後，軟體世界又再一次將金庸作品搬上電腦螢幕，使武俠小說中的角色與玩家融為一體。在金庸的世界中鹿鼎記是最後一部完成的作品，所以是一部非常特別的武俠小說，不但對招式武功的敘述遠不如對主角的機靈與巧智，連作品中的人生觀都有所不同，也許是這個緣故，遊戲本身也重新設計過遊戲方式，與之前數款打出金庸牌的遊戲完全不同，採用較少見的進行方式，使玩家在練功上輕鬆不少，加上主角本身性格的塑造，使整部遊戲傾向於一種「奇特的趣味」，整體控制上屬於輕微的偏離原作，畫面部份則有待加強，算是一種不完全成功的新嘗試。

赤壁之戰

☆發行公司：熊貓軟體　☆RAM 需求：640K
☆音效：AD/SB/LA/GM　☆硬碟容量：6MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：286
☆操作方式：K/J/M　☆建議售價：480

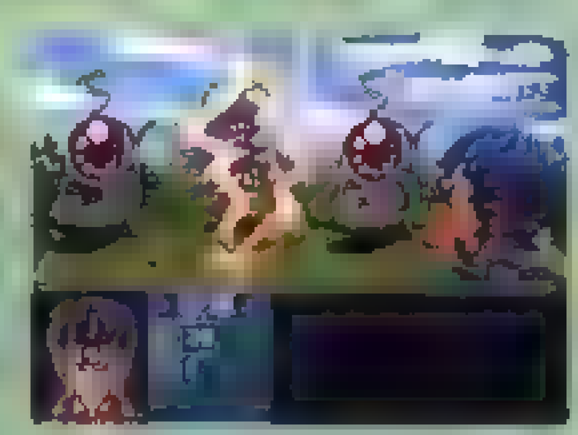


以三國時代為背景的角色扮演遊戲。在遊戲中玩家可以扮演當年三位梟雄--曹操、劉備、孫堅，進行的故事也將因而不同，但最後都必須在赤壁之戰做一了結。遊戲中對於角色行動範圍的限制頗不自然，劇情交代也不夠詳實，畫面水準尚稱耐看，作戰方式雖有趣的，但設定不佳。整體而言屬於可以接受但不滿意的品質，若考慮其一 GAME 三吃的特性，到不失為經濟之選。



聖獸傳說

☆發行公司：精訊（圖攜）
☆音　　效：AD/SB
☆操作方式：K
☆RAM需求：640K
☆硬碟容量：10MB
☆系統需求：286
☆建議售價：490



理所當然的蠢職遊戲。當光明與黑暗發生衝突，玩家理所當然的要找齊四位夥伴，然後理所當然到探索九個國家，然後理所當然要與黑暗大使一決勝負，所以最後光明理所當然的消滅黑暗。美術的表現不論是Q版的構圖或是整體的配色都蠢職的合宜而不搶眼，音樂的表現也蠢職的耐聽而不強烈，蠢職的劇情連結地合理而熱鬧，而各角色該壞的壞、該好的好也都很蠢職，沒有人有脫線的演出，終於組成這款理所當然的斬妖除魔、少年出英雄的蠢職RPG。

邪神大地

☆發行公司：精訊
☆音　　效：AD/SB
☆顯示系統：V
☆操作方式：K
☆RAM需求：640K
☆硬碟容量：7.5MB
☆系統需求：286
☆建議售價：460



遊樂器風格的對抗黑暗邪惡遊戲。玩家扮演的主角原本流浪四處，偶然的機會裡，接受國王請託對封印之城進行調查，最後將對抗邪神阿斯瑪特。遊戲美工表現有相當程度以上的水準，採用較少見的320　×400解析模式，所以較一般遊戲更為細緻，整體表現尚稱穩健，是喜好電視遊樂器的玩家所鍾情的遊戲類型。

妖魔道

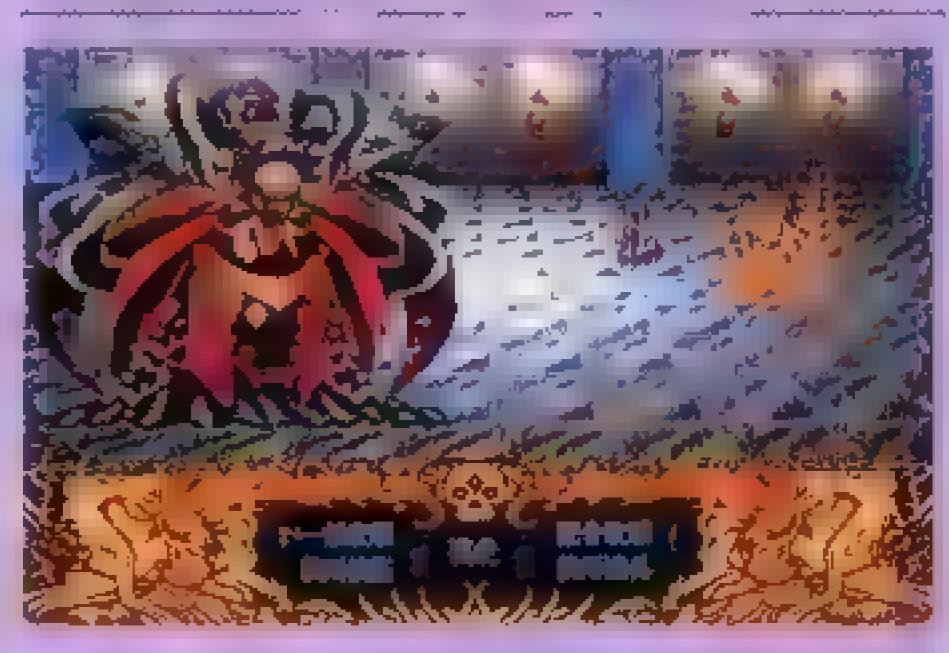
☆發行公司：大宇
☆音　　效：AD/SB
☆顯示系統：V
☆操作方式：K/大宇J
☆RAM需求：640K
☆硬碟容量：12MB
☆系統需求：286
☆建議售價：540
☆評比質：80



■張刺激的即時作戰加上華麗[illegible][illegible]面與深刻雕琢的故事劇情，組合出這款絕對值得推薦的角色扮演遊戲。顯然捲軸式過場畫面是下了相當大的功夫，主角等人的相關畫面也很細心雕琢，只可惜為趕工而出現美術品質不穩定的現象，主畫面上的圖素亦有不符合透視觀點之處，在音樂的部份，空有好的旋律卻不支援好的音效卡成為出版公司一慣的問題，操作上為了對應大宇搖桿卡，反而使一般玩者陷入手忙腳亂的窘況，遊戲本身複雜性與趣味性都相當豐富，是讓人想玩且能夠玩完的好遊戲。

魔武王

☆發行公司：佳帝安
☆音　　效：AD/SB
☆顯示系統：V
☆操作方式　K/M
☆RAM需求：1MB
☆硬碟容量　10MB
☆系統需求　286
☆建議售價．540



這是一款臭蟲多得令人氣到會笑出來的奇妙遊戲。毫無疑問的，它擁有值得推薦的華麗畫面，加上極多的過場劇情以表情豐富的Q版小人演出，整個遊戲簡直像表演工作坊的舞臺劇一般熱鬧精彩，再搭配上精心修飾的對話，成功的塑造了各角色的特性，只要不實際去玩它，簡直可以用無懈可擊來形容，可惜失敗的手册設計，輕度不當的操作方式影響了遊戲的趣味，如果玩者的修養夠好，這將是不錯的遊戲，只是我們很難確定到底他們賣的是遊戲，還是修養與臭蟲？

特別報導

冥界幻姬

☆發行公司：天堂鳥	☆RAM需求：1MB
☆音　　效：AD/SB/LA	☆硬碟容量：28MB
☆顯示系統：V	☆系統需求：386
☆操作方式：K/M	☆建議售價：540



挑逗性頗高的神怪RPG。玩家扮演死後還要拯救世界的有為青年，必須打遍十層地獄無敵手，最後搞定大魔王「冥姬」小姐。遊戲中圖形表現的極其不穩定，部份圖片與背景接合不當，並有不少「似曾相似」的圖片，讓人覺得由兩組水準完全不同的美工聯手製作。聲音部份表現較用心，但仍有不足之處。整個遊戲宣傳倒是相當成功，簡單的說，這是一款美麗外表遠超過實際水準的包裝型遊戲。

末日寶典

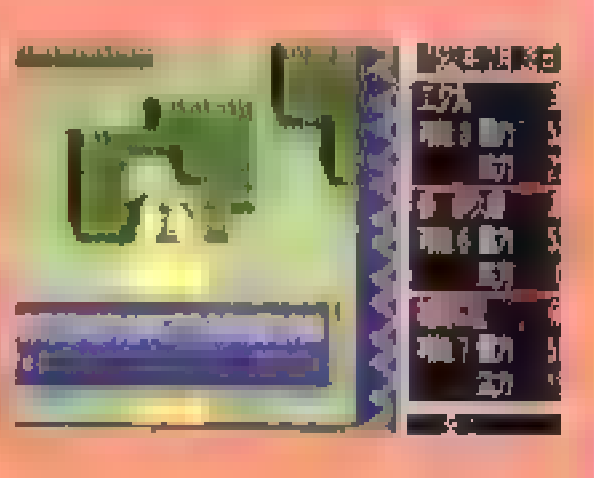
☆發行公司：傑克豆工作室	☆RAM需求：1MB
☆音　　效：AD/SB	☆硬碟容量：47MB
☆顯示系統：V	☆系統需求：286
☆操作方式：K/M	☆建議售價：420



高達47MB的超大容量角色扮演遊戲。表現方式與遊戲進行法則都相當接近日製電視遊樂器遊戲，玩家一不小心就會誤以為自己在玩TV GAME。藉由超大容量之便，遊戲中的過場動畫多到讓遊戲變成卡通，好在大致上並沒有因此而使美術表現嚴重低落，平均而言聲光效果算是不錯；故事方面，雖不是高潮迭起、引人入勝，卻也不至單調無趣。整體表現屬中上之作，是個值得一玩的中文角色遊戲。

伊忍道

☆發行公司：第三波（KOEI）	
☆音　　效：AD/SB	☆硬碟容量：2MB
☆顯示系統：V	☆系統需求：286
☆操作方式：K/M	☆建議售價：1200
☆RAM需求：1MB	☆其　　他：C/J/



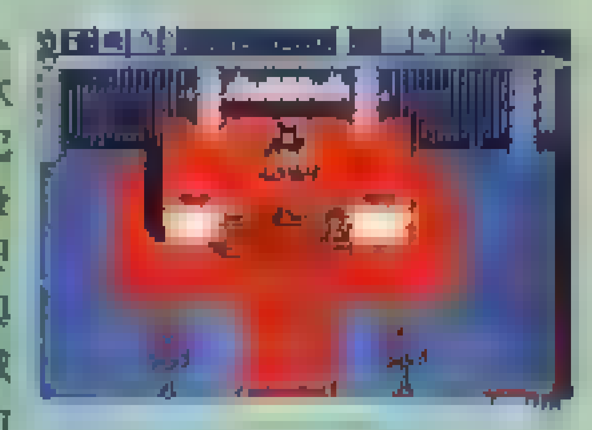
好幾年前完成的產品中文化後上市，以玩者不了解的方式進行遊戲，敘述玩家不了解的背景與故事，讓我們撿過不提會比較不傷感情！



過去曾是票房毒藥的戰略型遊戲，曾幾何時也慢慢的抬頭而成為新興勢力，想來光榮公司功不可沒。仔細進行分析，我們發現其實國內對戰略類型遊戲的製作其實還是很幼稚的，大部分好作品幾乎都來自日本，即使自製產品也有「創意」的雷同，未來要想走出自己的天空恐怕要在企劃上更加強才行。

魔域傳說IV—波斯戰記

☆發行公司：華義國際	☆硬碟容量：4MB
☆音　　效：SB/	☆系統需求：386
☆顯示系統：V	☆建議售價：699
☆操作方式：M	☆評 比 值：85
☆RAM需求：2MB	☆其　　他：C/J/



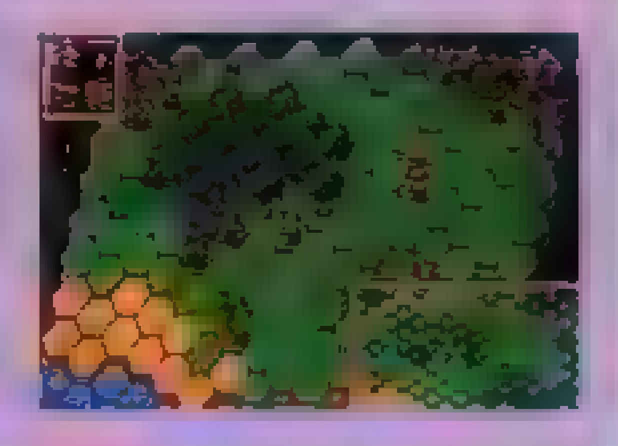
一堆可愛小人的戰爭遊戲。這款遊戲曾在日本引起風潮，登陸台灣後魅力不減，玩家要帶領自己的部隊與他國結盟，並攻城掠地。生動活潑的遊戲畫面與乾淨清楚的畫風是遊戲最引人之處，玩家對部隊下達各種不同的集團作戰指令，電腦人工智慧將以指令為原則，直接控制各士兵進行動作，這算是豐富的人工智慧程式使戰場繁複多變。較為可惜的是音樂部份成為遊戲中較弱的一環。

魔法世紀2

☆發行公司：大宇	☆RAM需求：640K
☆音　　效：AD/SB	☆硬碟容量：9MB
☆顯示系統：V	☆系統需求：286
☆操作方式：M/K	☆建議售價：540

據說原本不打算以二代之名推出的遊戲。遊戲本身與一代有相當的不同，更新後的作戰畫面有不錯的表現，兵種與轉職系統部份也經過修整

，還添加不少魔法。故事上雖屬延續一代，其實並無太大瓜葛。遊戲整體表現上算是相當不錯，在音樂部份可以做的更好。



聖少女戰隊

發行公司：華義國際	硬碟容量：4MB
音　　效：AD/SB	系統需求：386
顯示系統：V	建議售價：600
操作方式：M	其　　他：C\J\
RAM需求：2MB	

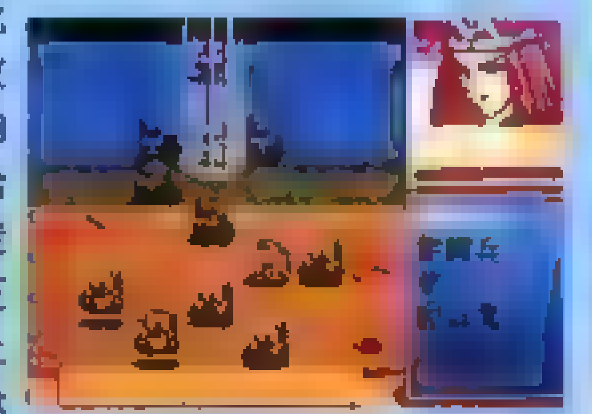
這是完全徹底的 H GAME。外星人入侵地球的老故事加上到處脫衣服的新點子，女主角們想必脫的心不甘情不願，玩家可以購買它的唯一理由就是一窺日本色情遊戲的殿堂。



飛鷹騎士

發行公司：精訊（鷹揚）	RAM需求：640K
音　　效：AD/SB	硬碟容量：7MB
顯示系統：V	系統需求：286
操作方式：M/J	建議售價：490

款遊樂器化的電腦遊戲。玩家率領一支皇軍，四處招兵買馬、補給裝備，為打擊惡徒而努力，為伸張正義而戰鬥，感覺上不時陳述主角的偉大。我們認為這是比較適合買的起全套電腦設備，但不被允許玩超任的朋友的遊戲。



銀河英雄傳說 III SP

發行公司：微波	硬碟容量：6.6MB
音　　效：AD/SB/LA	系統需求：386SX
顯示系統：V	建議售價：600
操作方式：M	評 比 質：90
RAM需求：2MB	

田中芳樹代表作「銀河英雄傳說」的電腦遊戲版。國內衆多讀者期待多年後，終於有人引進這款遊戲，讀者與玩家也報以熱烈回應，上市後再三缺貨。遊戲本身因為已是第三代改良版，所以不論是遊戲界面、資料設定、進行規則等各方面，都已達到相當成熟的程度，對銀英傳熱衷的玩家的的確確可以立刻享受到銀河戰爭的威力，不過遊戲的戰術性相當強，着迷於經營學的玩家可能會稍微失望，另外，期待四代改版能早日完成與大家見面。



高校魔影

發行公司：鷹揚	RAM需求：640K
音　　效：AD/SB	硬碟容量：7MB
顯示系統：V	系統需求：286
操作方式：K/M	建議售價：490

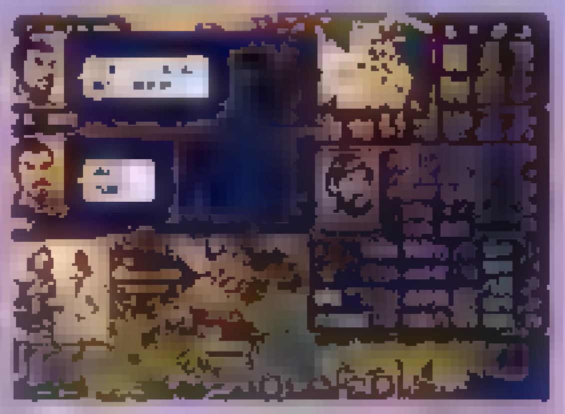
在女子高校內大量「製造」不良女子高校生的魔女與正義的超能力少女爭奪領地，玩者必須統一二十所學校，擊收魔女。遊戲中有戰略模式供玩者經營學生會、戰術模式供玩者進攻他校，問題是在戰略模式中，其指令幾近單調的程度，再加上不提供電腦經營的指令，可能使玩家經營的痛不欲生，而戰術部份雖有不錯的設定，但玩家很可能因為把各角色的專長發揮過當而過不了最後一關。由於有普通笨的 AI 所以遊戲的進行不至困難，整體而言是有待加強的作品。



三國志Ⅳ—中文版

發行公司：第三波（KOEI）	操作方式：M
音　　效：AD/SB/PAS	系統需求：386
顯示系統：V/SV	建議售價：1800
RAM需求：2MB	評 比 質：90
硬碟容量：6MB	其　　他：C/J/

光榮的產品總是如此，支持它的人永遠支持，排斥它的人永遠排斥，不過，無論是誰都得承認這款遊戲的表現相當出色，改版成中文當然是好消息，至於價格會不會太高、遊戲好不好玩，留給您去煩惱吧！



特別報導

美國的惡夢

- 發行公司　華義國際（算式會社算法研究所）
- 音　　效：AD/SB
- 顯示系統　V
- 操作方式　M
- RAM需求　2MB
- 硬碟容量：4MB
- 系統需求．386DX
- 建議售價．650
- 其　　他　C/J/



發生於北美洲的七國聯軍，以陸戰為主，玩家必須重視經營部隊、發動攻勢的動作，最後要制霸新大陸，可多人同玩，相當美式戰棋遊戲的日製遊戲，不論是武器的數值設定、電腦人工智慧或是國際關係，都屬中規中矩，沒有不當之處，算是穩健的戰術遊戲，唯畫面單調、部份操作繁複，容易使玩者心煩。

特勤機甲隊

- 發行公司：華義國際（工畫堂）
- 音　　效　AD/SB
- 顯示系統：V
- 操作方式．K/M
- RAM需求：2MB
- 硬碟容量　5MB
- 系統需求：386
- 建議售價：699
- 評 比 質：80
- 其　　他．C/J/



來自工畫堂的產品一向叫人心動，這款遊戲也不是例外，加上改版公司的移植技術也趨於成熟，整體上這款遊戲相當值得推薦給期待 PC98 遊戲的玩者，對崇拜美式戰棋遊戲的玩家而言則不盡適合。精緻的畫工、美麗的少女組成的特種部隊，將進行九種相當不同的「刁難級」任務，拜輕度智障的聯邦軍所賜，任務還有達成的可能，幾項小瑕疵並不影響遊戲的樂趣，總算是一款娛樂性高的遊戲。年初在日本上市的「特勤機甲隊II」希望諸位玩家早日有機會玩到。

天使帝國II

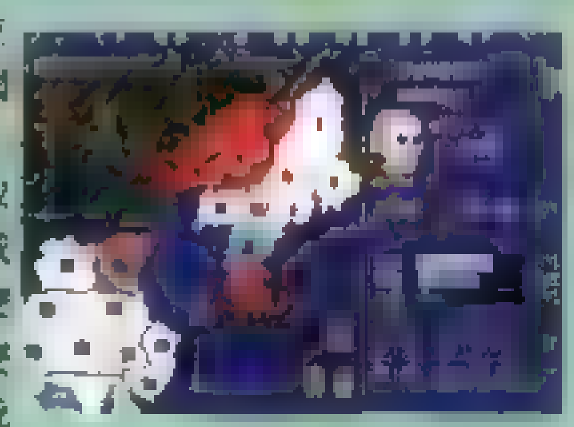
- 發行公司：大宇
- 音　　效：AD/SB
- 顯示系統：V
- 操作方式　K/M/大宇J
- RAM需求：640K
- 硬碟容量：8MB
- 系統需求：386
- 建議售價．600
- 評 比 質：90



長期佔據排行榜首與玩家的心，想必與漂亮妹妹有不少關係，傑出的畫工實屬難得，即使出片時間一再跳票，也讓大家等的甘心了。除了畫工之外，充滿趣味的戰鬥畫面也叫人沈迷，而奇特的結尾與「天使國語音」也屬創意之舉，可惜故事本身不夠嚴謹，設計上也看的出來有偷懶與趕工之處。人工智慧的設計尚屬恰當，加上可以重複進行同一關卡的設計，使玩家遲早能玩完遊戲，職業系統與數值設定尚稱嚴謹適當，不論從哪個角度來說，這都是值得推薦的作品。

獨立戰爭—中文版

- 發行公司．第三波（KOEI）
- 音效　AD/SB/PAS
- 顯示系統．V
- 操作方式：K/M
- RAM需求　640K
- 硬碟容量：2.7MB
- 系統需求　286
- 建議售價　1200
- 其　　他　C/J/



發生於美國立國時代的迷你「國志」，玩家主要的工作在調兵遣將、取得支持、以及攻城掠地，擁有不怎麼樣的畫面與不怎麼樣的聲音，雖然我們懷疑其改版的價值，但肯定會有 KOEI 的支持者會喜歡玩它。

武將風雲錄—中文版

- 發行公司：第三波（KOEI）
- 音　　效　AD/SB
- 顯示系統：V
- 操作方式：K/M
- RAM需求．640K
- 硬碟容量：2.3MB
- 系統需求　286
- 建議售價　1500
- 其　　他．C/J/



出版好些年後改版為中文，對 KOEI 迷而言總還有相當的價值，算是頗昂貴的一種選擇，總之，並不是特別值得討論的對象。

炎龍騎士團

- 發行公司：漢堂
- RAM需求：640K

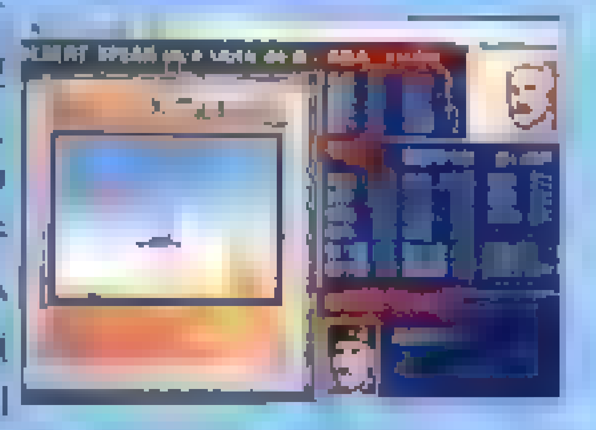
☆音　　效：AD/SB　　☆硬碟容量：18MB
☆顯示系統：V　　☆系統需求：286
☆操作方式：K/M　　☆建議售價：520



電腦版的「光明與黑暗」，雖然不及電視遊樂器上的完善，甚至可以說差了不少，但製作上的用心與值得嘉許的成果是遊戲老将頭可以一眼看出來的，基本上之所以不如TV遊戲可以說多半是硬體上的限制所造成的。這款戰略遊戲的電腦人工智慧相當需要加強，數値設定部份還算周延，美術表現不是頂好，操作尚稱方便，故事劇情撰寫的不錯，整體而言，雖然是有不少缺點，特別是與電視遊樂器相較之下更顯不足，但其實作娛樂性方面表現相當不錯，較可惜的是臭蟲不算少，對沒機會玩電視遊樂器的玩家而言是個好的選擇。

歐陸戰線—中文版

☆發行公司：第一波（KOEI）
☆音　　效：AD/SB　　☆硬碟容量：2.6MB
☆顯示系統：V　　☆系統需求：286
☆操作方式：K/M　　☆建議售價：1500
☆RAM需求：640K　　☆其　　他：C/J/

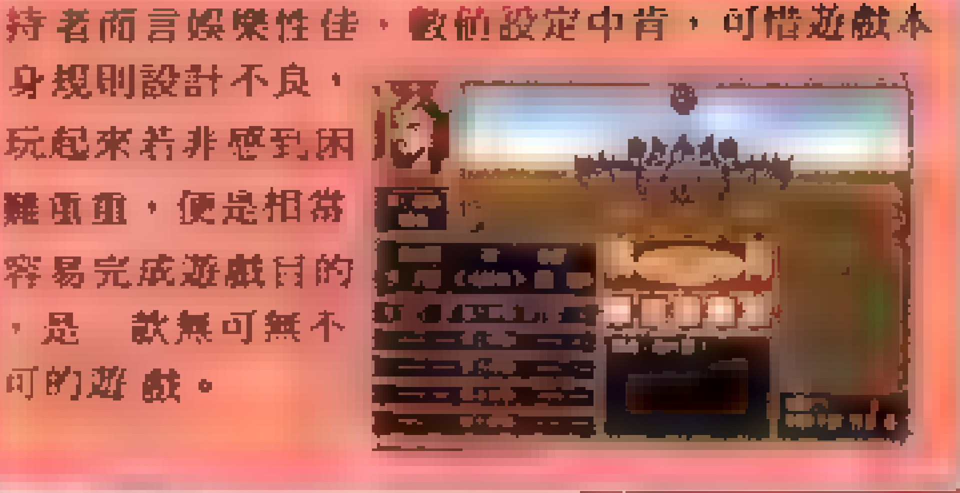


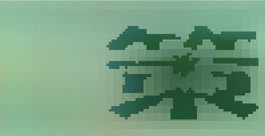
一款只出現在98電腦上的vs遊戲改版（而非改良）而上市。遊戲中的戰爭規模相當奇怪，部隊調度屬小型戰術遊戲，數値設定卻又相當精細，可惜這並無助於該遊戲不便的操作界面，與相當奇特的翻譯（包括文法與譯名）。不論如何，選購這款遊戲的理由應該並非趣味或是玩家的水準，而只單純是玩家的遊戲嗜好罷了！

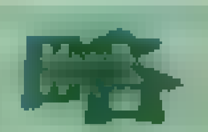
項劉記—中文版

☆發行公司：第三波（KOEI）
☆音　　效：AD/SB
☆顯示系統：V　　☆硬碟容量：5MB
☆操作方式：M　　☆建議售價：1500
☆RAM需求：1MB　　☆其　　他：C/J/

依照慣例受到嚴重攻訐的光榮系列產品。以楚漢之爭的時代爲背景，重新設計界面的歷史遊戲，畫工表現相當有進步，音樂也不差，轉製成適用各種不同機型的版本，如今IBM使用者也有機會玩到了。設計上操作方便，對光榮公司支持者而言娛樂性佳，數値設定中肯，可惜遊戲本身規則設計不良，







玩起來若非感到困難重重，便是相當容易完成遊戲目的，是一款無可無不可的遊戲。

策　略

這也是企劃力待加強的遊戲類型，雖然想到新題材是好事，但最重要的是要能把題材中的樂趣發揮到極限，很可惜的是幾款預計年前推出且深受期待的策略類遊戲紛紛跳票，使策略玩家過了個寒冬，希望這些跳票的値得，且讓我們拭目以待吧！

臺灣模擬選戰

☆發行公司：軟體世界
☆顯示系統：640×480 16C
☆音　　效：AD/SB　　☆硬碟容量：20MB
☆操作方式：K/M　　☆系統需求：286
☆RAM需求：640K　　☆建議售價：480



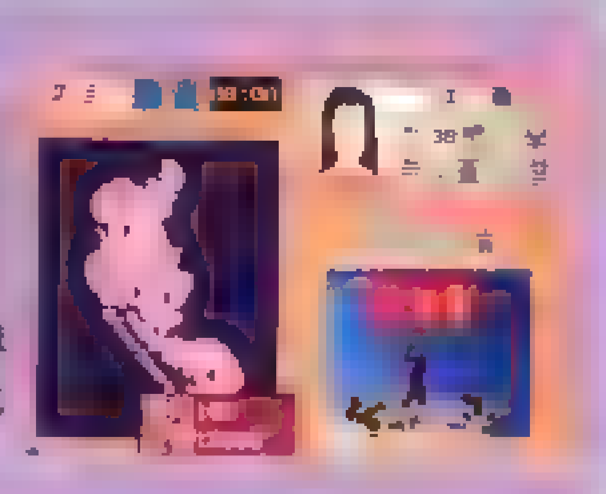
前年軟體世界金磁片獎的創計獎作品，由於程式兼企劃的作者在國防部打工，所以拖了一年才在去年年底完工，遊戲中玩家可以排列組合各種肖像，以代表某角色參加縣市長或立委兩種選舉，特異的繪畫風味自成一格。遊戲中對各角色的設定相當詳盡，但繁複的數値使得其中沒有一項有決定性的影響，此外，最重要的每日行程安排設計的並不恰當，使玩家無法方便的進行遊戲，而編排不當的指令與職缺造成不大不小的困擾，嚴格說起來，這是一款開拓遊戲領域的先鋒之作，而跟進的後續作品顯然有許多地方可以斟酌改進。

選舉風雲

☆發行公司：玉山資訊　　☆RAM需求：640K
☆音　　效：AD/SB　　☆硬碟容量：3MB
☆顯示系統：V　　☆系統需求：286
☆操作方式：K　　☆建議售價：399

雖然與「模擬臺灣選戰」比起來，這款遊戲多加入有去年年底最熱門的臺灣四百年來第一戰

--省長及北高市長選舉，但是其差的離譜的畫面與音樂簡直叫人懷疑這是民國幾年的產品，爲了不讓我們的血壓上升，還是讓我們忘了它吧！



模擬動物園

☆發行公司：全崴資訊　☆RAM需求：570K
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：9MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：386
☆操作方式：K/M　☆建議售價：580

款延後出片的遊戲。玩家可以在遊戲中規劃自己的動物園，並試圖進入世界動物園排行榜，遊戲雖只採用 16 色顯示，但畫面表現尚佳，可惜動物相片處理的不佳。遊戲中各種設施及動物種類算是相當豐富，在詳細的數值設定上表現扎實的企劃功力，但動物簡介的部份卻有相當嚴重的失誤，對於照顧動物的周詳考慮則爲遊戲一大特色，整個遊戲算是教育意義大於娛樂性的產品，進行遊戲上些微的不便之處可以容忍。



求婚 365 日

☆發行公司：精訊（勁一番）☆操作方式．K/M
☆音　　效：AD/SB/PAS/GM ☆顯示系統：V
☆RAM需求：2MB　☆系統需求：386SX
☆硬碟容量：8.5MB　☆建議售價：520

這是一個「養成老公」的香港製大富翁遊戲，玩家要在一個小島上以一百五十萬的資金起家，不計手段的在一年內賺回一億元，並培養自身的學識、運動、外貌……等條件，最後取得美嬌娘。遊戲可供多人共玩，也可獨自接受挑戰，美術與聲音的表現只算是中規中矩，並沒有什麼特別可議之處。嚴格說來，內容部份設計的不是很恰當，部份功能設計的不合理也不方便，使得遊戲性降低，總之，這款遊戲是很標準的平平之作。



擂臺美少女

☆發行公司：華藝國際（GREAT）
☆音　　效：AD/LA　☆硬碟容量：5MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：386
☆操作方式　M　☆建議售價：600
☆RAM需求：640K　☆其　　他　C/J/

摔角擂臺女選手的養成遊戲。玩家必須安排選手的各式活動，並進行比賽，由於這款遊戲本身是第三代產品，所以各方面表現都屬成熟，可惜臺灣發行公司的改版經驗不如遊戲本身成熟，所以在翻譯及手冊等部份反而未及應有的水準，整體而言，尚稱值得一玩。



大兵日記

☆發行公司　新藝　☆RAM需求．2MB
☆音　　效　AD/SB　☆硬碟容量　10MB
☆顯示系統　V　☆系統需求．386
☆操作方式　K/M　☆建議售價　500

模擬部隊生活的遊戲。遊戲本身的架構不是非常健全，規劃上的不良影響到遊戲的樂趣。美術方面，運用不少照片放入遊戲中較特別，手工繪製部份仍有待改進，雖然以部隊生活爲訴求，實際上並沒有給玩家很強烈的整體感，反而有點散亂。



大航海時代Ⅱ—中文版

☆發行公司：第三波（KOEI）
☆音　　效：AD/SB/PAS
☆顯示系統：V　☆系統需求：286
☆操作方式：K/M　☆建議售價：1500
☆RAM需求：1MB　☆評 比 質：80
☆硬碟容量：5MB　☆其　　他：C/J/

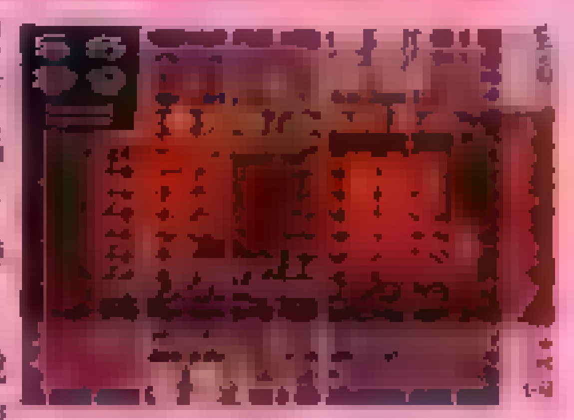
具有角色扮演性質的策略遊戲，玩家可扮演 18 世紀中，六個不同的角色，遊走於五湖四海之間，而六個角色的冒險可以串連出一個完整的故



事。遊戲中玩家必須四處闖蕩，發現新的港口、新的事物，並擴建自己的船隊，在各港口進行買賣、投資、募員、消息等工作，在海上進行征戰、對決，並發現各種奇景與寶物，重複這樣的工作使自己壯大。遊戲中圖形的表現不錯，聲音則待加強，整體耐玩性與趣味性頗高，幾隻小虫的出現瑕不掩瑜。

至聖鮮師

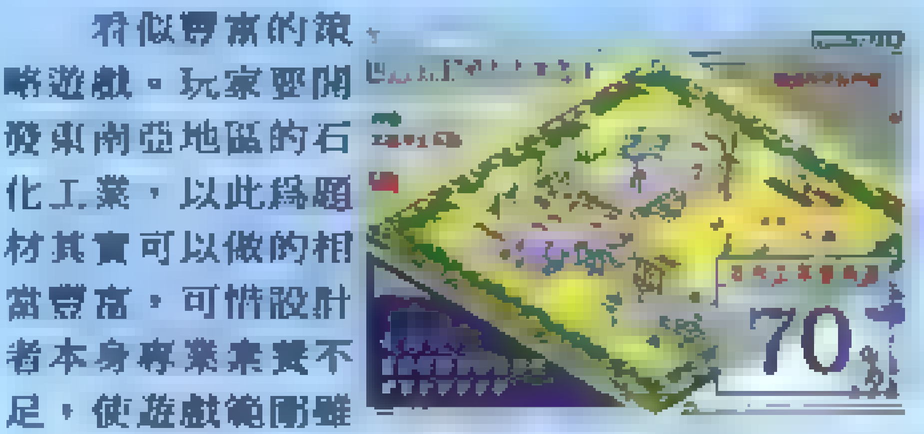
☆發行公司	第三波	☆RAM需求	640K
☆音　　效	AD/SB	☆硬碟容量	18MB
☆顯示系統	V	☆系統需求	286
☆操作方式	K/M	☆建議售價	480



搞好學校的遊戲。每個人對教育制度都有一肚子話想說，好吧，這下子校長掛掉了，學校就交給你來搞，看看你還有啥好說的！遊戲中玩家要鼓勵學生均衡發展，要賺取經費補助，要安排活動，反正就是要弄好一個學校就對了。繪畫風格相當特殊，強烈而有趣，遊戲本身架構尚可，各項設定算是還不錯的，當不成好學生的各位可以試試當個好校長。

南海霸主

☆發行公司	弘煜科技	☆RAM需求	640
☆音　　效	AD/SB	☆硬碟容量	10MB
☆顯示系統	V	☆系統需求	286
☆操作方式	M	☆建議售價	480



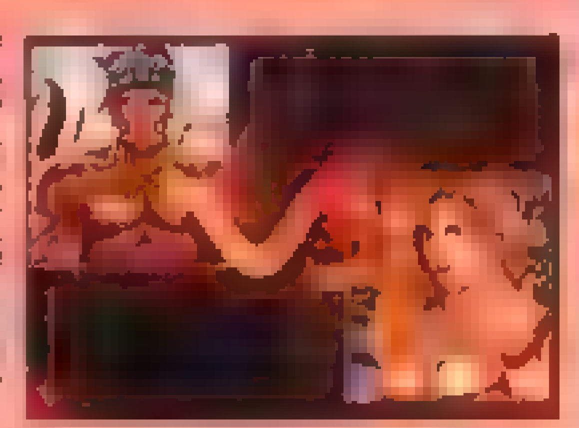
看似豐富的策略遊戲。玩家要開發東南亞地區的石化工業，以此為題材其實可以做的相當豐富，可惜設計者本身專業素養不足，使遊戲範圍雖大，深度卻極差，玩家大約開始遊戲不久後就可以把遊戲摸清楚了，接下來就只是重複再重複而已。影音表現只有平平，算是一款「開始時很有趣」的策略遊戲。

動　作

隨著 PC 設備的提昇，動作遊戲成為國際市場的新寵，開發公司無不努力擠出硬體的每一點資源，使電腦使用者能享受近似遊樂器甚至營業用主機的遊戲，這方面國內除了少數公司之外，大多都相當缺乏優秀的軟體工程能力，不過，畫質已到達一定水準是可以肯定的。

宇宙英雄

☆發行公司	軟體世界（艾生製作）		
☆音　　效	AD/SB/PAS		
☆顯示系統	V	☆硬碟容量	11MB
☆操作方式	M/J	☆系統需求	386
☆RAM需求	2MB	☆建議售價	480



具有一定水準的快打遊戲。這款遊戲的特色之一是超大型角色，玩家可以有相當震撼感，不過超大角色引起的硬體不適症反而影響遊戲順暢，此外，雖有超大角色，但美工卻不夠精細，尤其背景與角色之間分色不當，使背景有時會吃掉一些注意力。角色設定方面做的不錯，背景音樂也相當有快打的味道。

搖滾少林之七俠五義

☆發行公司	軟體世界（艾生製作）		
☆音　　效	AD/SB/GM	☆硬碟容量	25MB
☆顯示系統	V	☆系統需求	386DX
☆操作方式	K/M	☆建議售價	580
☆RAM需求	4MB	☆評比質	80



一款「DOOM too」的產品，由國內的艾生資訊製作，遊戲背景由未來的基地轉變為中國古代，理所當然的也增加了許多不同的武器，搭配上中國傳統的暗器與內功等，似乎頗有可觀之處，技術上比 DOOM 增加了高度的設計，加上部份堪稱新意的場景機關設計，整體感「應該」是很好才是。可惜經驗不足的企劃並未規劃出一個成功的界面，使遊戲的難度有相當程度是建立在操作不便之上，此外，以 DOOM too 的產品而言，畫面表現似乎是亟待改進。此外，可能是使用了不成熟的技術，以致遊戲中出現奇怪的臭蟲，不論如何，以國產遊戲而言，這還算是一款不錯的產品。

武林爭霸之英雄帖

☆發行公司	新藝	☆RAM需求	640K

限的固定軌道可能使玩家厭煩。

☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：10MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：386
☆操作方式：K/M　☆建議售價：500



穩健的快打遊戲。不論在美術、音樂、人工智慧等各方面，表現都很扎實，這款遊戲可以說基本功練的不壞，但運用的不夠巧妙。整體而言，圖形的表現清晰卻不夠華麗，音樂雖然不錯音效卻不行，遊戲中角色招式不少，但運用起來卻不靈活，背景的雙層捲動倒是挺好的，總之，這是一款細緻度有待加強的快打仿製品。

格鬥拳王

☆發行公司：大宇　☆RAM需求：640K
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：6MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：286
☆操作方式：K/大宇J　☆建議售價：420



以嘗試之作而言算是不錯，但以商品角度而言就有待改進了。美術部份固然不夠精緻，程式上也不夠完善，多少有趕工上市之嫌。算是一款不甚佳的格鬥遊戲，並沒有必要同病去品味它！

瘋狂大飆車（CD）

☆發行公司：太易資訊（美商邁點 & SOFTWARE TOOLWORKS）
☆音效：AD/SB/PAS　☆硬碟容量：
☆顯示系統：V　☆系統需求：386
☆操作方式：K/M　☆建議售價：1450
☆RAM需求：1MB　☆評比質：85
☆其　　他：僅語音中文化／僅有CD-ROM版／



中文化相當用心的賽車遊戲。由於華麗的賽車車道及龐大的語音需要大量的儲存空間，所以只發行了光碟版本，遊戲中的畫面表現極爲出色，音效亦極佳，即使出版好一陣子了，它仍是賽車遊戲中最值得推薦的遊戲之一，唯一的缺點是有

密集火力

☆發行公司：泰騰　☆RAM需求：4MB
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：6MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：386
☆操作方式：K/M/J　☆建議售價：490



也許可以叫做「飛行鴨冒險記」，玩家操作一隻鴨子進行射擊遊戲，頗有RAPTOR之風，不過飛行鴨面對的都是一些奇奇怪怪的對手，讓人覺得這是一款Q版射擊遊戲，畫面表現算是有水準，4MB的超大記憶體需求算是值得，整體上是挺不錯的遊戲。

致命快打

☆發行公司：精訊　☆RAM需求：640K
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：
☆顯示系統：V　☆系統需求：286
☆操作方式：K/J　☆建議售價：450



被打敗的快打。快打遊戲日增的當兒，玩家的要求也越來越高，雖然我們不希望硬體需求高的誇張，不過低的離譜的話大概也不太好，總之，讓我們掠過這款93年設計，95年才抵台的遲到快打遊戲。



目前國產冒險遊戲都以日式界面爲主，原因大概在於美式冒險遊戲的開發成本實在太大了，其實近似日式也沒啥不好，不過經驗不足造成遊戲原始企劃就有缺失，製作起來自然問題更多，而幾款中文化的遊戲都是相當值得推薦的選擇，國內廠商要多多加油了。

悲戀湖殺人事件

☆發行公司：九藝公司　☆RAM需求：640K
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量：4MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：286
☆操作方式：K/M　☆建議售價：499

簡單的說，這是一款操作方便的選單式文字冒險遊戲。雖然遊戲手冊中大量介紹了「悲戀湖」，但結果卻與「殺人事件」一點關連都沒有，這倒是有點「暗戀．桃花源」的幽默感。在遊戲中，玩者只需要把包括行動與對話的所有選單都選過一次，大概就就可以搞定殺人事件了，像這樣以時間換取成就的作法，憑良心說帶有公務員的感覺。畫面尚稱精緻，音樂也不差，整體而言，就是遊戲內涵有待加強，特別是文字的運用，應該要掌握的更精確才好。



戀愛試驗場

- 發行公司：花道
- 音　　效：AD/SB/SB PRO2
- 顯示系統：V
- 操作方式：K/M
- RAM 需求：640K
- 硬碟容量：6.6MB
- 系統需求：286
- 建議售價：520

雖具有相當好的網點技巧，景物的畫工卻不佳，部份人物繪製也有相當脫線的演出，所幸大部分人物都畫的非常出色。主題「愛情」雖然是一種新的嘗試，但沒有太過離譜的失敗出現，最大的問題在於各項事件之間的連貫性接合不當，使玩者無法以邏輯進行遊戲，想靠自己完成遊戲的話，需要的是毅力與運氣，而非遊戲技巧或經驗，遊戲片頭設計的雖然不錯，但居然不包含在販售版本的包裝中，必須由玩家自行向經銷店拷貝，這樣的決策想必須要不少勇氣吧？



妙狐神探─中文版

- 發行公司：軟體世界（NEW WORLD COMPUTING）
- 音　　效：AD/SB/LA
- 顯示系統：V
- 操作方式：K/M
- RAM 需求：640K
- 硬碟容量：15MB
- 系統需求：386SX
- 建議售價：480
- 評 比 質：
- 其　　他：C/

這是一部小孩玩了開心，大人玩了動心的遊戲。雖然遊戲中完全運用動物來扮演各種角色，給人相當卡通化的印象，但是其內容是相當具有啟發性的故事，單純進行遊戲固然有趣，深入其中也會思考到許多問題。畫面方面表現平平，雖不是十分精緻，但比例與場景安排尚稱合宜，整體感相當乾淨大方，聲音方面的表現不凡，操作上有可議之處，但並無嚴重的不當設計，是個可以推薦的「中堅份子型」遊戲。



命運之手─中文版

- 發行公司：第三波（WEST WOOD）
- 音　　效：AD/SB/LA
- 顯示系統：V
- 操作方式：K/M
- RAM 需求：2MB
- 硬碟容量：20MB
- 系統需求：386
- 建議售價：550
- 評 比 質：80
- 其　　他：C/

Westwood 成名作的續集，不論是美術、聲音、劇情、操作等各方面都蒙受好評，成為世界級的好遊戲。在一代亦已推出的今日，這套遊戲最大的價值就在「中文化」一個字了吧！

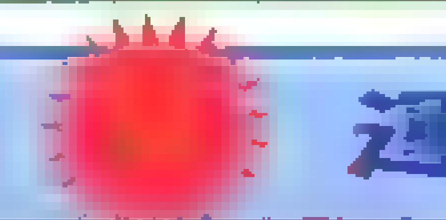


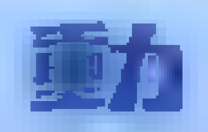
鬼屋魔影Ⅱ─中文版

- 發行公司：電腦休閒世界（Infocom）
- 音　　效：AD/SB
- 顯示系統：V
- 操作方式：K/M
- RAM 需求：2MB
- 硬碟容量：14MB
- 系統需求：386
- 建議售價：600
- 評 比 質：85
- 其　　他：C/

又一套中文化的冒險名作，本遊戲較動作化，聲音表現更屬一絕，特寫鏡頭扣人心弦，是三代推出之前，同類型遊戲最好的選擇。







運　動

在臺灣，運動遊戲似乎一直屬於小眾遊戲，俗稱票房毒藥，不過職棒開打以來似乎以漸有改善，目前職籃也開賽了，希望這能幫助運動型遊戲的發展。

中華職棒Ⅱ

特別報導

☆發行公司　軟體世界　☆硬碟容量　10MB
☆音　　效　AD/SB　☆系統需求　386
☆顯示系統　V　☆建議售價　580
☆操作方式．K/J　☆評 比 質　80
☆RAM需求．2MB　☆其　他　另有資料片



叫人震撼的音效支撐了整個遊戲。與一代相較，在畫面上進步有限，細緻度相當不足，配色也有不當之處，加上特殊鏡頭取消，整個遊戲的表現受相當的限制。球隊的經營顯然不是設計者想提供給玩家的選擇。人物數值設定上尚稱中肯，這款遊戲真正適合的進行方式應該是兩人對戰，而非與電腦進行比賽，資料片的推出對遊戲的完整度雖有幫助，但受限於原始架構，幫助畢竟有限。

爆笑躲避球

☆發行公司：熊貓軟體　☆RAM需求：640K
☆音　　效　AD/SB/GM　☆硬碟容量：7MB
☆顯示系統：V　☆系統需求：286
☆操作方式　K/M　☆建議售價：430



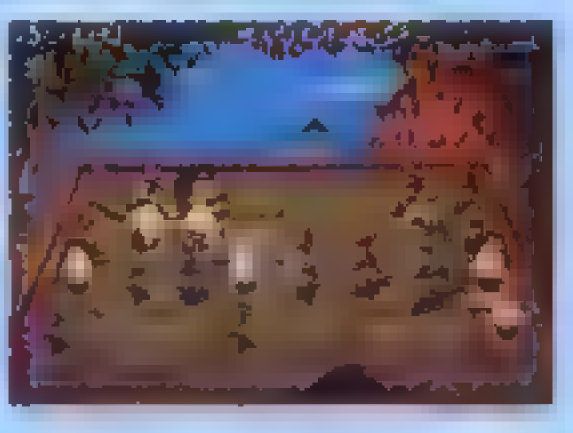
用色乾淨大方、造型SD、聲光效果佳的躲避球遊戲。衆多可愛的角色組成不同球隊，玩家選取其中一隊後便在不同地點與其他隊伍進行比賽，各關之間並提供寶物的選購，以強化隊伍實力。以同類型電腦遊戲而言，本遊戲在畫面的表現相當可圈可點，即使搭配上背景的活動，打球的動作也相當順暢，音樂表現亦不差，至少比一般國產遊戲多支援 ROLAND 系統。整體上看來，表現相當不錯，可惜耐玩度甚差，大部分噱頭秀出來之後，玩者可能很容易就厭倦了！

其他（智育）

智育遊戲包羅萬象，男女皆宜，尤其適合玩電腦但不入迷的玩家，目前算是發展較成熟的遊戲類型，多數都有相當以上的水準，可以信賴。

暗棋侏儸紀

☆發行公司　光譜　☆RAM需求．640K
☆音　　效　AD/SB　☆硬碟容量　10MB
☆顯示系統　SV　☆系統需求　386
☆操作方式　M　☆建議售價　480



乘侏儸紀恐龍風潮而來的博奕遊戲。雖然擁有精緻而可愛的畫面，但聲音表現不足，人工智慧開發的不錯，是值得選擇的智育遊戲。

爆笑三國志

☆發行公司：漢堂　☆RAM需求　640K
☆音　　效：AD/SB　☆硬碟容量　10MB
☆顯示系統．V　☆系統需求　286
☆操作方式：K　☆建議售價　480



國敗的大富翁，非常正統的遊戲模式與標準的爆笑畫風加上完整的大富翁遊戲守則，整體充滿了輕鬆的感覺，是一款設計、企劃均達一定水準的輕鬆小品，不過稍有瑕疵的測試與不太嚴重的操作不便使效果打了點折扣，是可以推薦給大富翁迷的作品。

三國志之牌戰風雲

☆發行公司　松崗資訊
☆音　　效　AD/SB/GM/LA
☆顯示系統　V　☆硬碟容量　9.5MB
☆操作方式　K/M　☆系統需求　286
☆RAM需求　540K　☆建議售價　520



政壇諸公回到三國時代以麻將爭地盤，好主意！政治與麻將的結合的確是不少麻將迷會引起共鳴的作法，加上遊戲中各角色胡牌後都會出現些符合身分的話，使遊戲性增加不少，可惜人工智慧不足，電腦不得不以旁門左道之法取勝，此外，一些可以胡牌的狀況卻會不能胡。美術表現甚佳，大部分角色都相當清晰有趣。

富甲天下三國篇

✡發行公司：光譜
✡音　　效：AD/SB
✡顯示系統：V
✡操作方式：K/M
✡RAM 需求：640K
✡硬碟容量：3MB
✡系統需求：286
✡建議售價：420

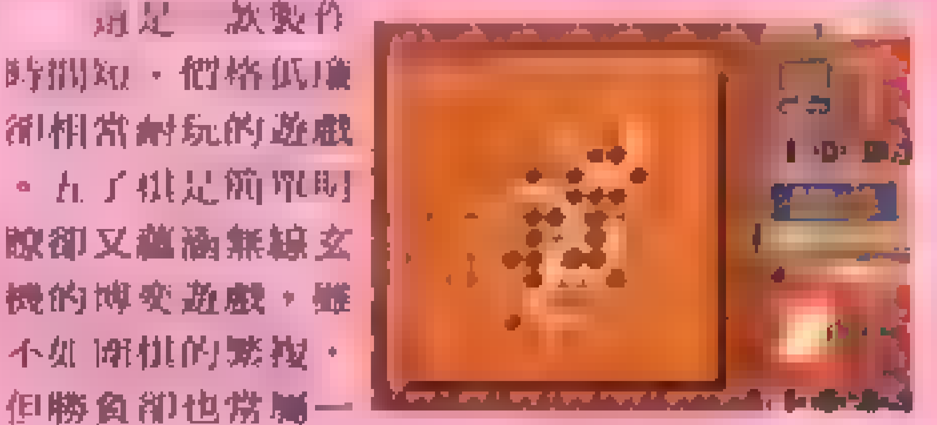
三國時代的大富翁遊戲。簡單大方的遊戲設計，風趣輕鬆的美術風格，受限於遊戲題材與鎖定市場，各方面表現都屬平實，雖無特別新意，但亦無大過失，電腦人工智慧設計稍弱，聲音表現亦可再加強，娛樂性雖不算差，但整體上是還有可以進步的空間。



五子棋大師

✡發行公司：光譜
✡音　　效：AD/SB
✡顯示系統：V
✡操作方式：K/M
✡RAM 需求：640K
✡硬碟容量：1.5MB
✡系統需求：286
✡建議售價：150
✡評 比 質：80
✡其　　他：

這是一款製作時間短，價格低廉卻相當耐玩的遊戲。五子棋是簡單明瞭卻又蘊涵無線玄機的博奕遊戲，雖不如圍棋的繁複，但勝負卻也常屬一念之機，本遊戲的人工智慧處理的十分好，不至太難或太容易，畫面也有相當水準，即使玩很久也不會厭煩，可以說是老少咸宜、物超所值的小品遊戲。



鋤大 D

✡發行公司：宏申
✡音　　效：AD/SB/LA
✡顯示系統：V
✡操作方式：K/M
✡RAM 需求：590K
✡硬碟容量：7.8MB
✡系統需求：286
✡建議售價：480
✡評 比 質：80
✡其　　他：

相當不錯的「大老二」遊戲。以 16 色高解析度作為顯示畫面規格，雖然在技術上是比較難一點，但可惜這些困難不但犧牲了好的畫質，也沒有帶來畫面清晰之外的特色。聲音處理不是十分穩定，在 DEMO 或片頭中的語音都很清楚，遊

戲中則發不行的。值得嘉許的是人工智慧的處理，電腦並沒有明顯的作弊，卻也能給玩家不少刺激，此外，連線功能相當實用，算是本遊戲最大特色與賣點！

魔法拼圖陣

✡發行公司：松崗
✡音　　效：AD/SB
✡顯示系統：SV
✡操作方式：M
✡RAM 需求：2MB
✡硬碟容量：8MB
✡系統需求：286
✡建議售價：480
✡評 比 質：
✡其　　他：

電腦上拼圖的遊戲，我們實在不知道樂趣何在，還是略過不提吧！



正宗四川省麻將

✡發行公司：九藝
✡音　　效：AD/SB
✡顯示系統：V
✡操作方式：M
✡RAM 需求：4MB
✡硬碟容量：
✡系統需求：
✡建議售價：360
✡評 比 質：
✡其　　它：支援 Windows

非常標準的四川省麻將遊戲，不過增加了自設關卡的功能，另外，它也是國內少見的支援 Windows 系統的自製遊戲。



附註　各標示意義如下

✡發行公司：（ ）內為製作公司
✡音　　效：/AD：Adlib
　/SB：SoundBlaster
　/PAS：PAS
　/LA：Roland LA 音源
✡顯示系統：S：SVGA /V：VGA
✡操作方式：K：鍵盤 /M：滑鼠 /J：搖桿
✡RAM 需求：記憶體最低需要量
✡硬碟容量：佔硬碟空間
✡系統需求：最低 CPU 需求
✡建議售價：發行公司定價.
✡評比質：僅將百分比超過 80 者公佈
✡其　　他：/C：中文化產品
　/J：PC98 改版產品
　/CD 版：另發行光碟版本

有教無類嗎？

您真能坐懷不亂，

面對這群嬌滴滴的問題女學生。

師者，傳「道」、授「業」、解「惑」者也。

少女養成遊戲經典名作

賭了PC-98高水準的一貫風格，讓您玩的大呼過癮，無論是在人物造型也好，遊戲企劃上也好，都承襲中登陸台灣了 這款美少女養成遊戲的開山始祖享譽PC-98界的知名遊戲－卒業，終於在千呼萬

■高城　麗子 ■新 ■加藤　美夏 ■志村　麻美 ■中本
10月3日生 12 月4日生
天秤座AB型 射 O型獅子座 型山羊座B型

光明之路

卒業 Graduation

5月中旬發售!!

PC-98改版電玩

NEWS

強力接近中！

6月預定發行

美少女激情五人組—聖少女戰隊II

全方位出擊，再度令你

銷魂蝕骨，心神盪漾！

聖少女戰隊2

7月預定發行

戰鬥女神 浴火重生

重裝美少女全新再出擊!!

重裝出擊 敬請期待

特勤機甲隊2

親愛的玩家們，您想換個正點的滑鼠墊嗎？

為感謝玩家對華義的支持與愛護，凡購買「卒業」的前四千名玩家，將可獲贈精美滑鼠墊一塊(由原畫覆製)早買早送，勿失良機。

做一個超級玩家，從換滑鼠墊開始

●著作權所有／HEAD ROOM

中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666



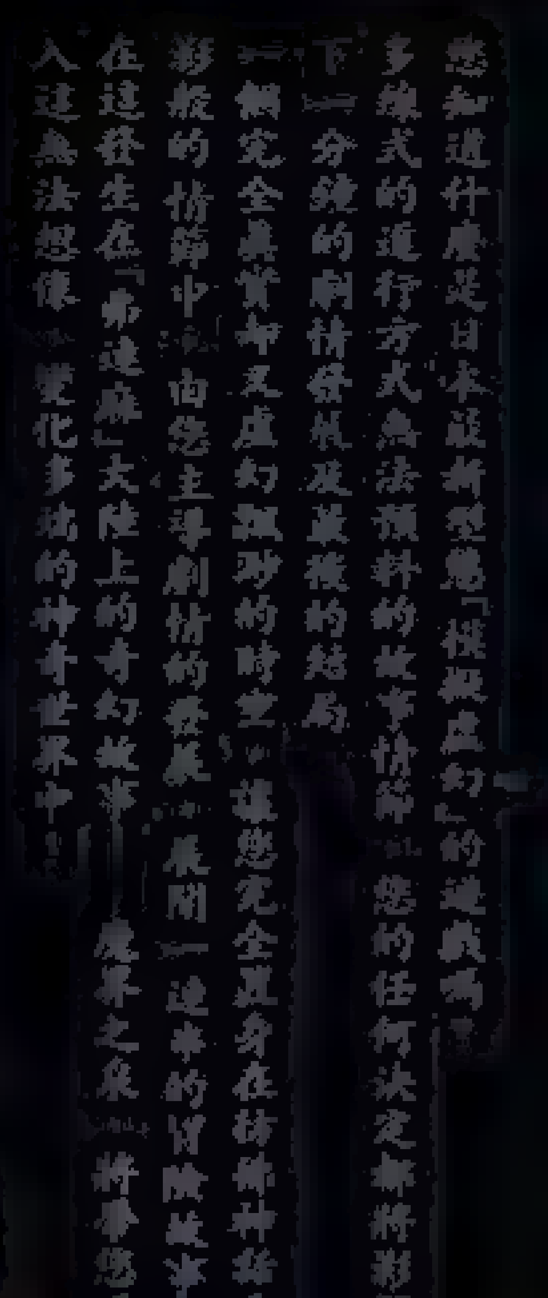
Gray stone Saga

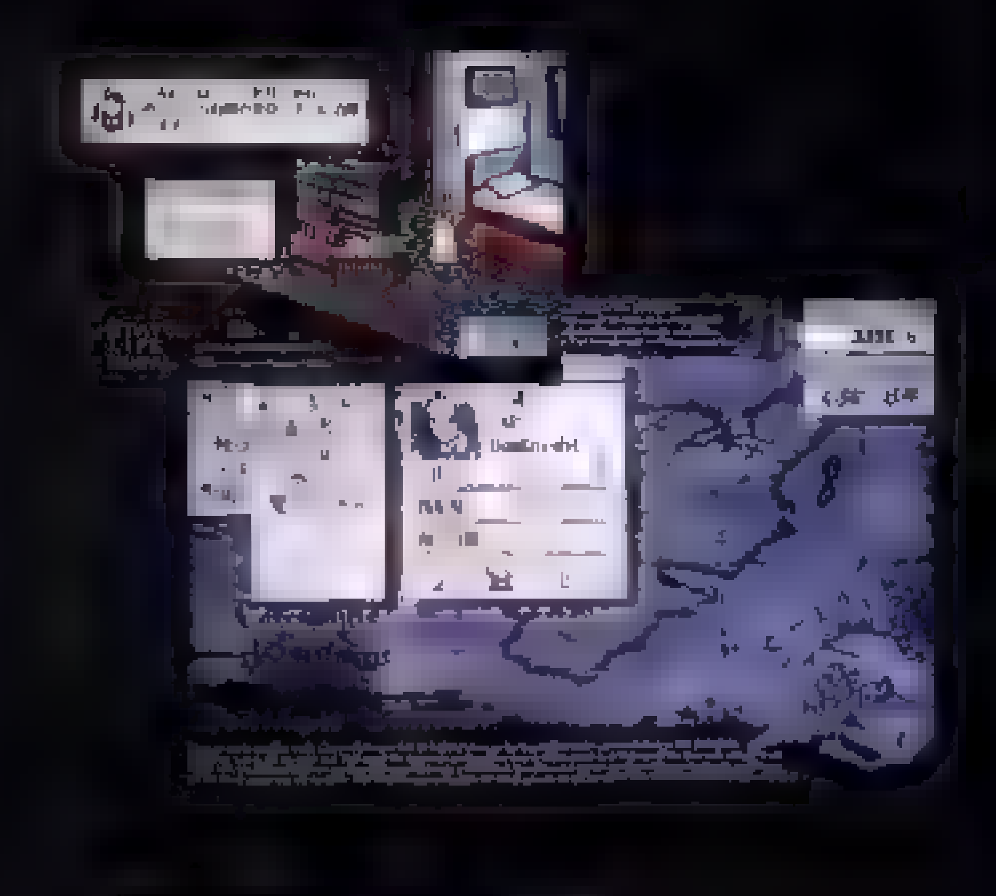
灰石傳奇
～魔界之泉～
模擬戰略RPG

在這塊以[illegible]魔法[illegible]支配一切的古老大陸上[illegible]決定次世代統治者的戰[illegible]魔界死靈的復活[illegible]四大[illegible]的鬥爭[illegible]你要如何在這充滿危[illegible]險的大地上奪取霸主的寶座呢？

超越時空的模擬戰略[illegible]PG[illegible]驚心動魄的戰鬥畫面[illegible]起的精彩劇情，將帶您進入這古[illegible]神秘的[illegible]世界！





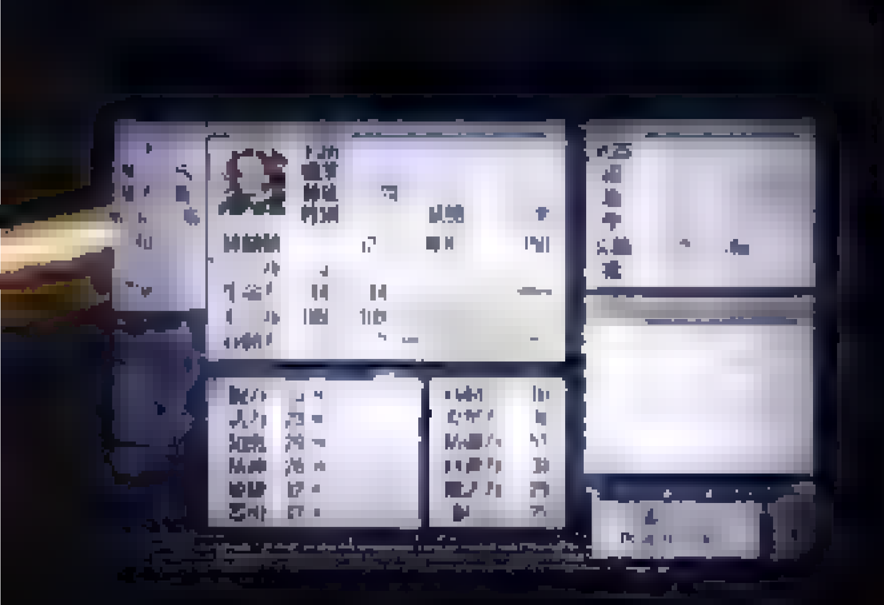


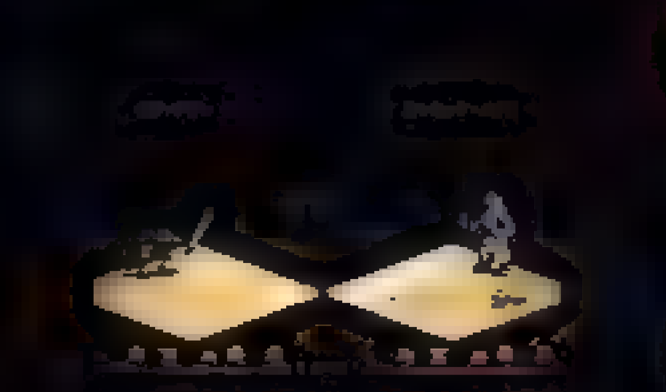












●著作權所有
(株)ペガサス・ジャパン

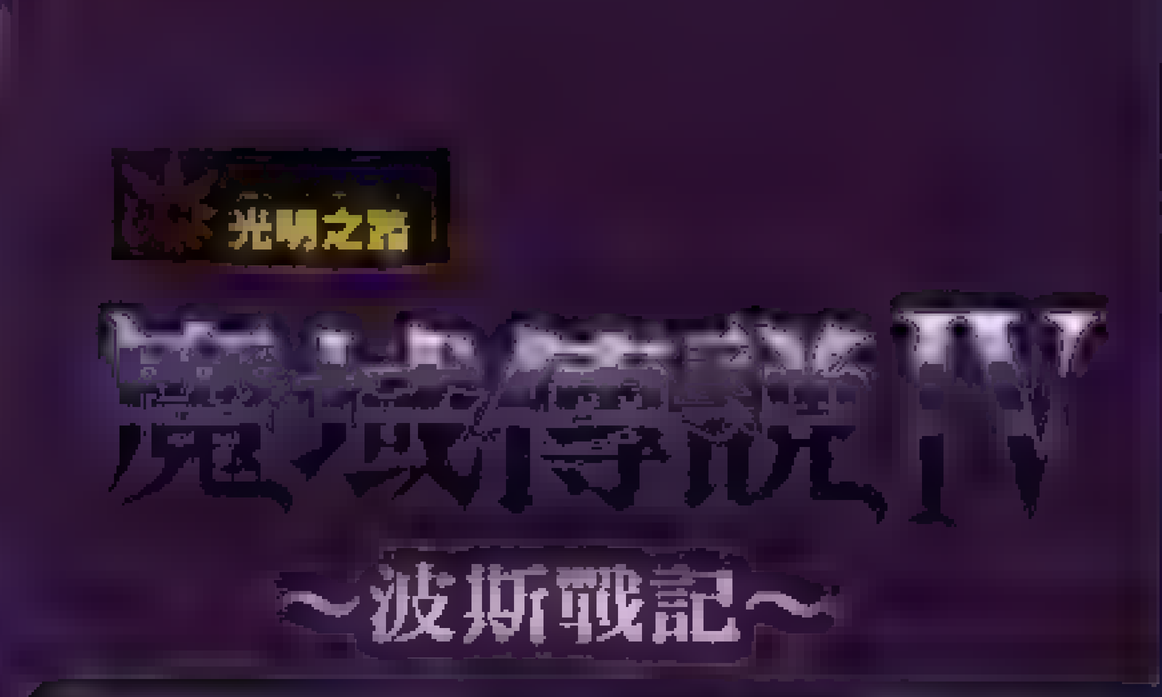
程式高手看招

熟C & ASM語言，並且對PC GAME有濃厚的興趣者，華義國際張開雙手迎接你的到來 意者請來電(02)567-4817梁先生

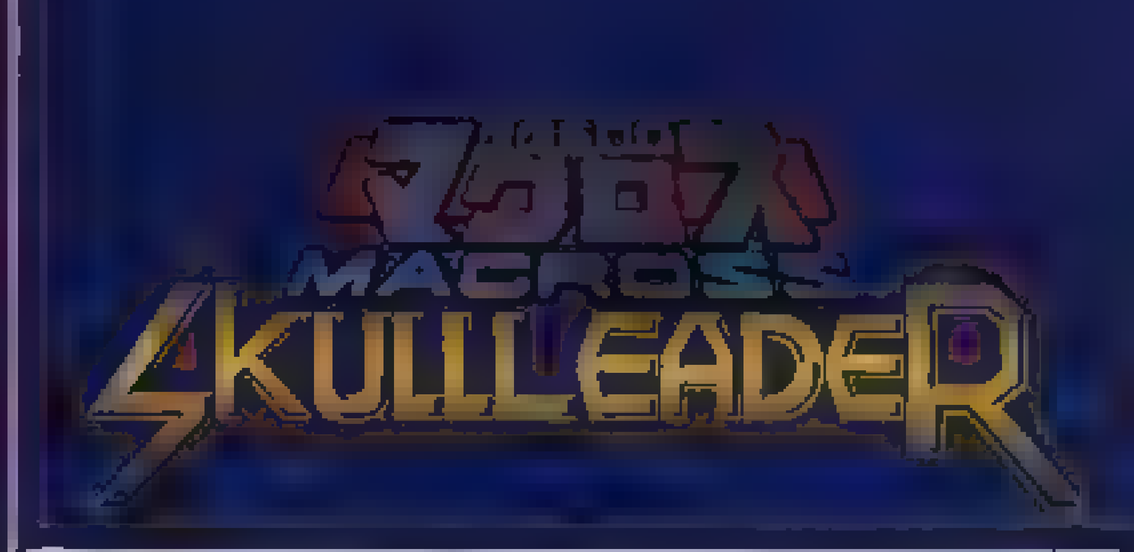
中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如一路57號7樓之8
TEL：(07)311 1666





光明之路
魔域傳說IV
~波斯戰記~



マクロス
MACROSS
SKULLEADER







好評熱賣中!!
■主機：IBM PC386相容機種
■音效：聲霸卡及相容音效卡
■記憶體：2MB
■顯示：適用VGA以上
●著作權所有：KSK(株)



好評熱賣中!!
■主機：IBM PC386相容機種
■音效：聲霸卡及相容音效卡
■記憶體：2MB
■顯示：適用VGA以上
●著作權所有：FAMILY SOFT BIG WEST
■定價：699元



華義國際
HWAEI INTERNATION

充滿希望與夢想的銀色世界



上市發售中



玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。

十位不同性格男女新人之中，同時選擇三名加以培養。

大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。

融合經營培養的雙重策略，玩家完全掌控遊戲之進行。

直覺式圖像選單全程支援滑鼠，遊戲時更能融入其中。

加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。

內容豐富各類事件層出不窮，看盡演藝界的點點滴滴。

多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。









天地尚未變色之前
是無名小卒活躍的舞台

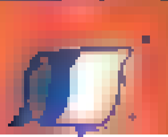
軒轅劍外傳

楓之舞

戰國初年，一些神奇的思想家在設計戰爭武器時，發明了一種稱為「機關人」的自動士兵，一個名叫「蜀桑子」的野心家卻利用這種利器想發動前所未有的革命……

扮演墨子愛徒的你，能夠在鬼谷子、公輸般等異人的協助下，及時阻止蜀桑子的陰謀嗎？

這個謎，將由你自己來解答……



大宇資訊有限公司

TEL (02) 356 3567

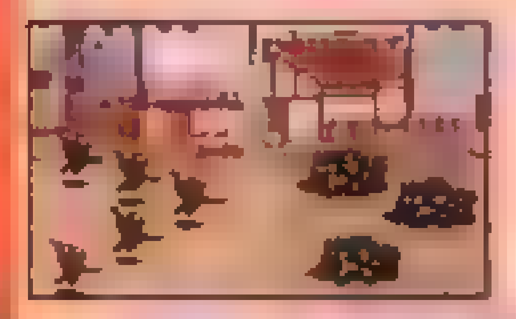
天使帝國Ⅱ

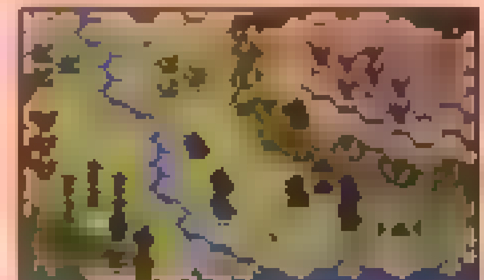
製作中

一場天使與惡魔的戰爭！

天使帝國2

- ★全動畫式的逗趣戰鬥畫面，展開敵我激烈的戰況及各兵種獨特的魅力。
- ★戰場上導入NPC系統，友軍將為玩家有力的支援。
- ★五大系35種職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的超級部隊。
- ★親切的圖形指令介面全程支援滑鼠，新增「全體命令」可依戰況指揮全體角色行動。
- ★戰場上穿插過場動畫及對話模式，並導入過關條件，賦予戰略遊戲全新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。







正等著你的到來

魔法世紀2

強化戰場支援與包圍效果，更具戰略性。
提供戰鬥時敵我攻防陣型戰術多變化。
傳說部隊與怪獸的支援，增添變化效果。
精心設計戰鬥ＡＩ，享受ＳＬＧ的樂趣。
靈活運用轉職功能，小兵也能立大功。
多路線發展，共有八個主角可供選擇。
９４種角色加７３種魔法，組合千變萬化。
全圖形指令介面加上滑鼠操作最方便。







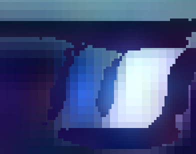


電腦2D美術設計
具造型設計能力
須有個人作品
具電腦繪圖經驗尤佳
（男女不拘）

遊戲企劃人員
文筆流暢、創意豐富
須有個人企劃案
具企劃經驗尤佳
（男女不拘）

美術編輯
熟悉 平面設計、美工完稿
略語 電腦遊戲尤佳
（限女性）

以上年25歲以下者皆可。（男役畢或免役）
歡迎對製作GAME有興趣者加入我們的行列！ 意者請洽（02）356-0722#210 蘇先生



大宇資訊有限公司















大競技場
系列
METALTECH
BATTLEDROME
Dynamix

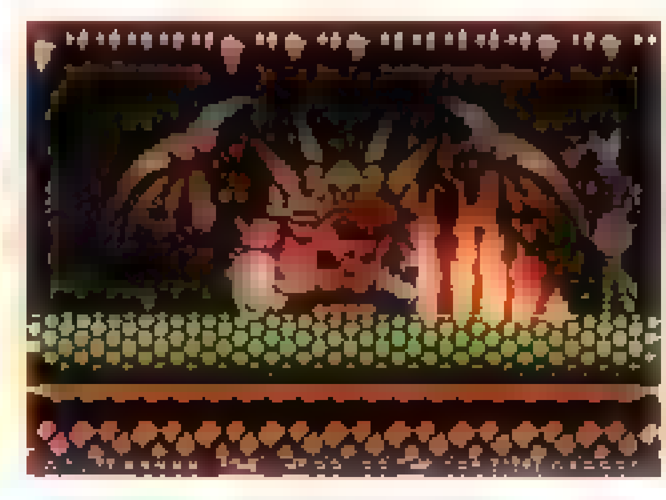
繼美少女2之後

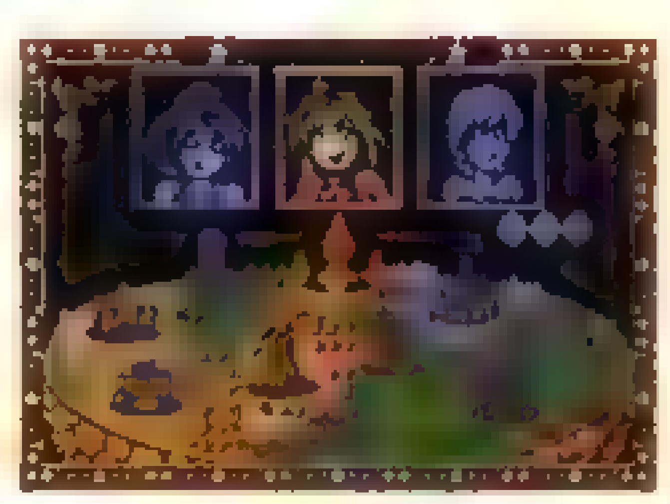
突擊！

美少女

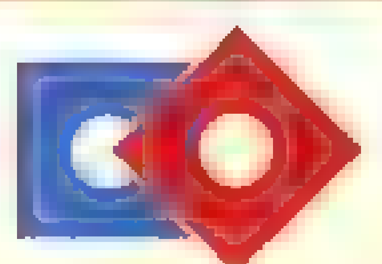
操作支援鍵盤與搖桿、音效支援聲霸卡、並對應VGA高解析畫面!!







五月發售預定!!





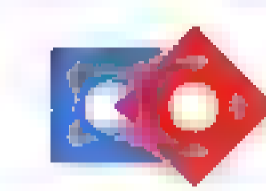


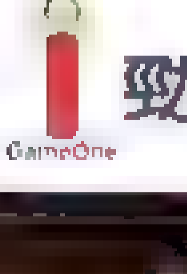




- 全中文化推銷策略遊戲
- 640x480高解析顯示，畫面精美華麗。
- 可四人同時進行遊戲，全程滑鼠控制。
- 背景音樂首首悅耳，遊戲內容多彩多姿。
- 數十種商品、百餘推銷對象，並有八十多套衣
- 四十餘種爆笑事件，加上專業的音效配音，保證令您開懷暢笑！

KING OF SALES





精訊資訊

大好評激情狂賣中



瘋狂醫院
PA
本年度
最瘋狂…
最爆笑…
最有看頭的
超級遊戲!!
超級醫生
瘋狂熱賣中!!
除了前作的內、外科之外，新加整型科、婦產科及精神科，架構更大，笑料更多，畫面也更有看頭！
全中文化醫事模擬，考驗玩家智慧、醫術及反應。
五十名天使臉孔魔鬼身材的美少女病患，任你上下其手、開腸剖肚。
近二百種醫療結果，趣味十足，保證一路笑到底。
鷹揚資訊製作
精訊資訊發行


遊戲修改大師
1.企劃人員
2.程式人員
歡迎對製作遊戲有濃厚
興趣者投入我們的行列
請備歷照寄至
本公司 研發部收
或電 999-6883 徐先生


轉校生
遊戲
公司
業界首創！
120
84年5月
天堂鳥資訊有限公司
株式会社 授權代理

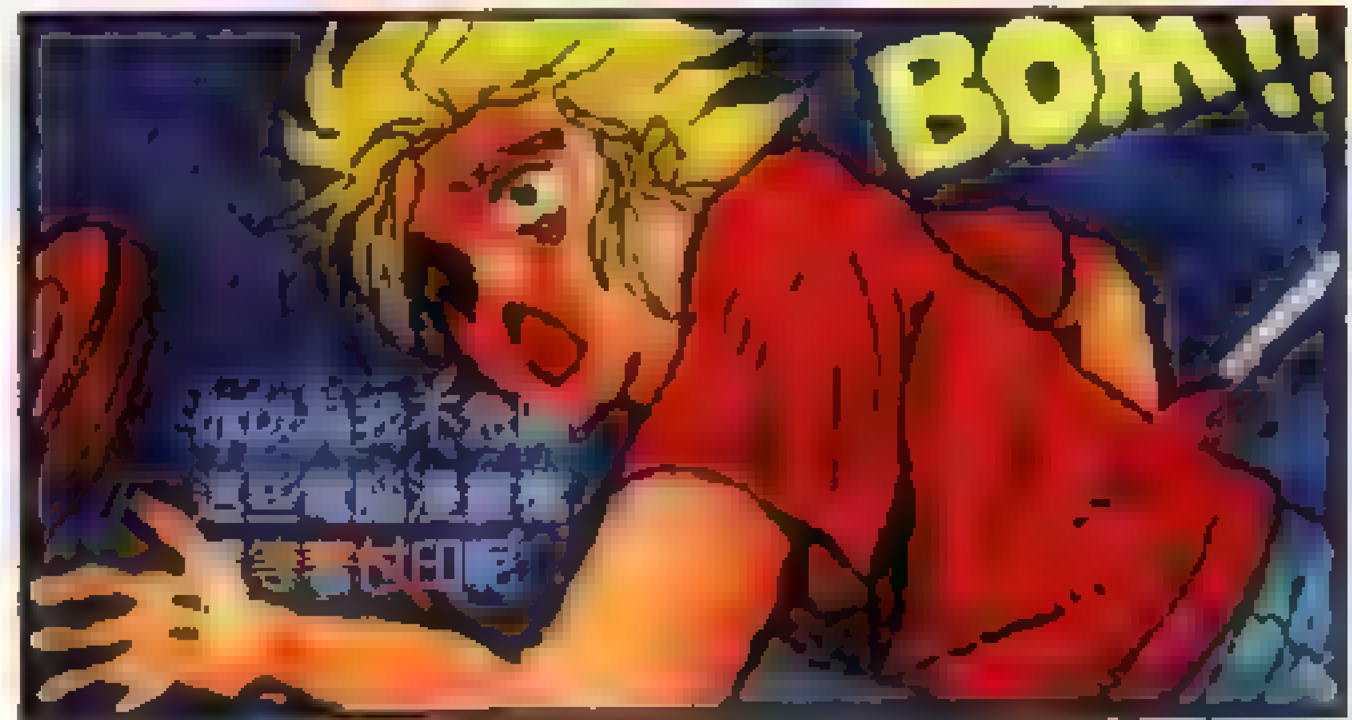

BBS站專線：北區(02)914－4834 914－4877
：中區(04)320－7411 320－8643
天堂鳥資訊
與快樂天堂將
聯手出擊！
快樂天堂
即將
強力推出
瘋狂玩家！！
絕對注意！！
TEL:886-2-918-4877 FAX:886-2-918-7334

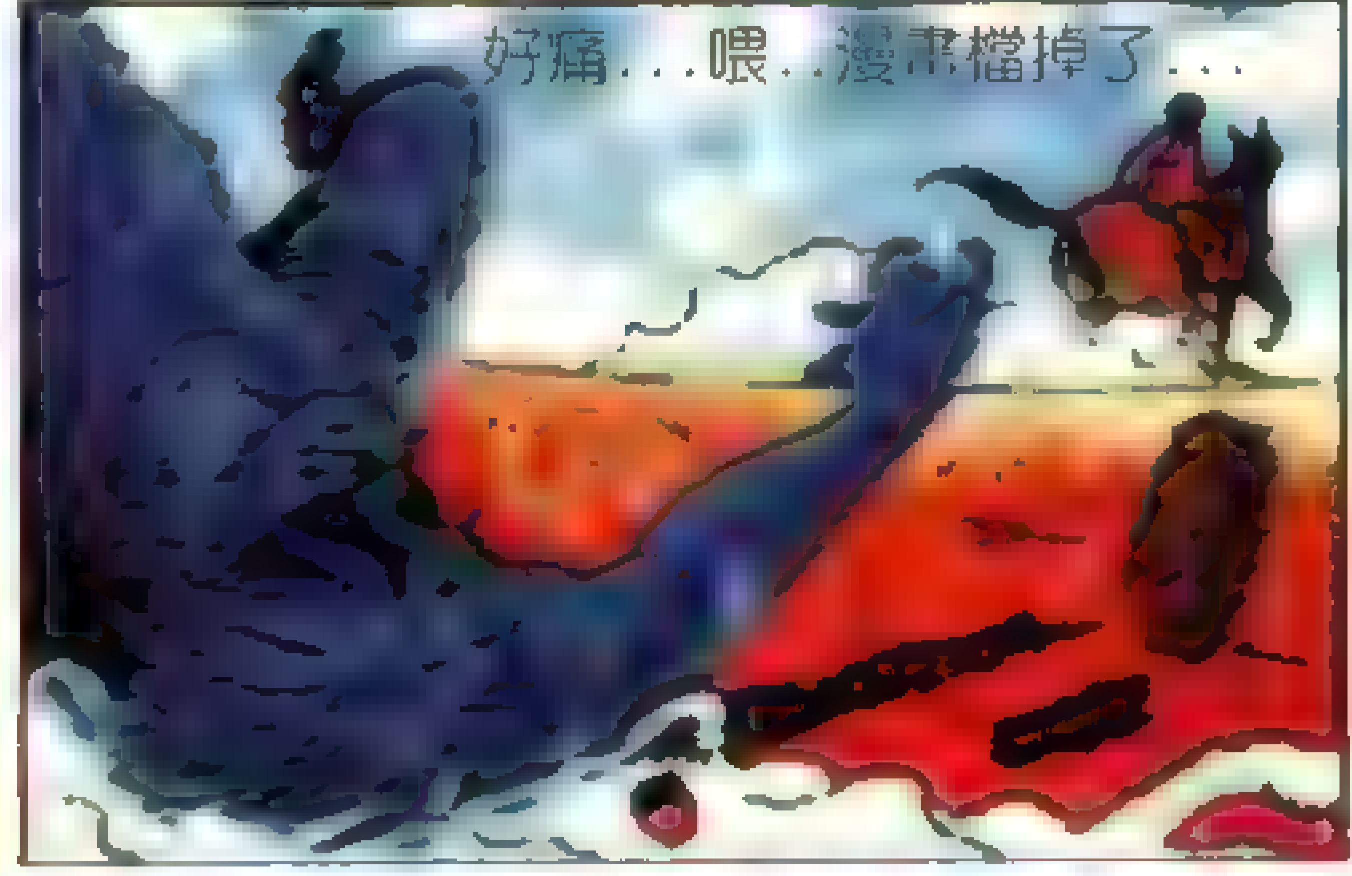

84年5月
預定發
身份是誰呢？
物質「乙醚」又是什
在這許多謎團中
日本專業配音.激情演出
CD−ROM版
同時發售
天堂鳥資訊有限公司
小道消息

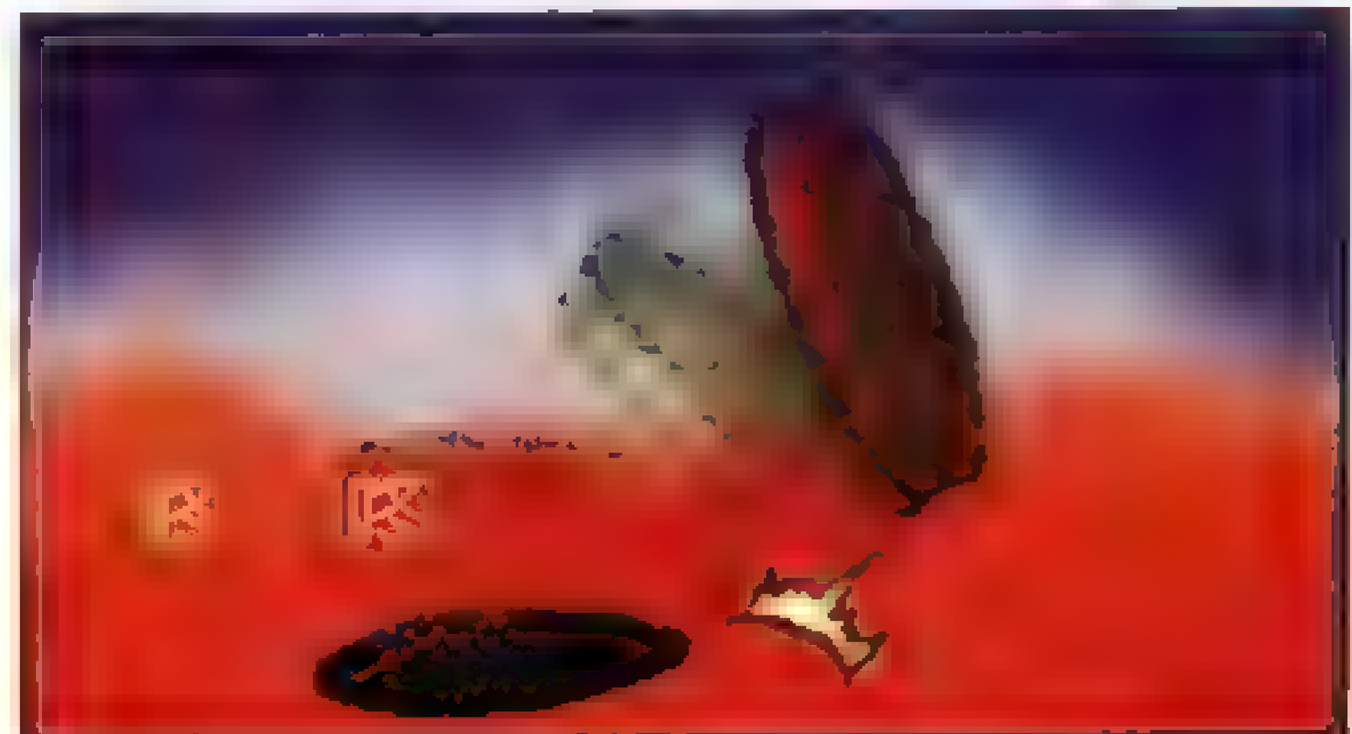

阿曼尼斯傳說
II
RPG
風雅システム

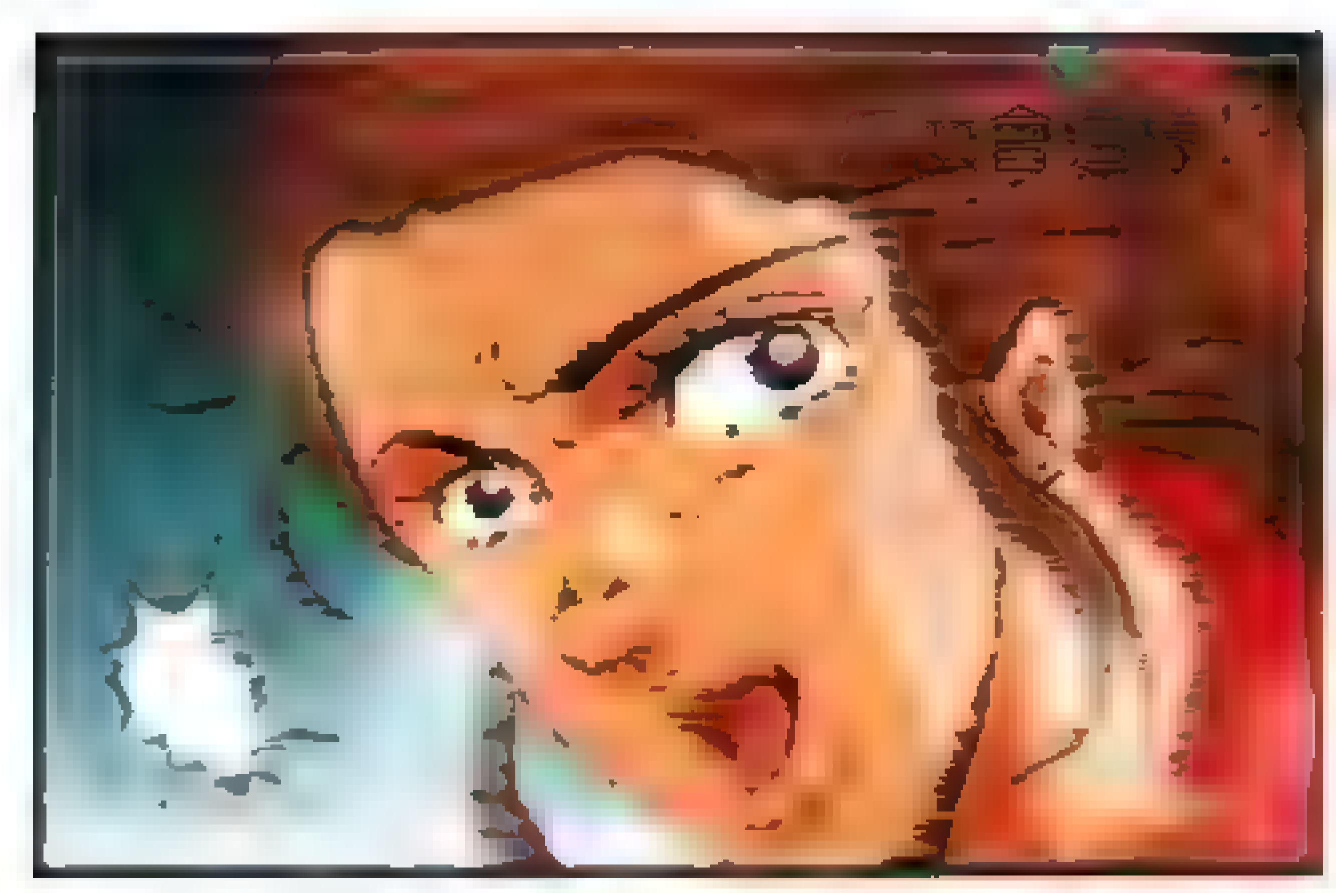
1995年4月.9日.炎熱
港台陸大沙漠
遠處兩匹馬飛馳著





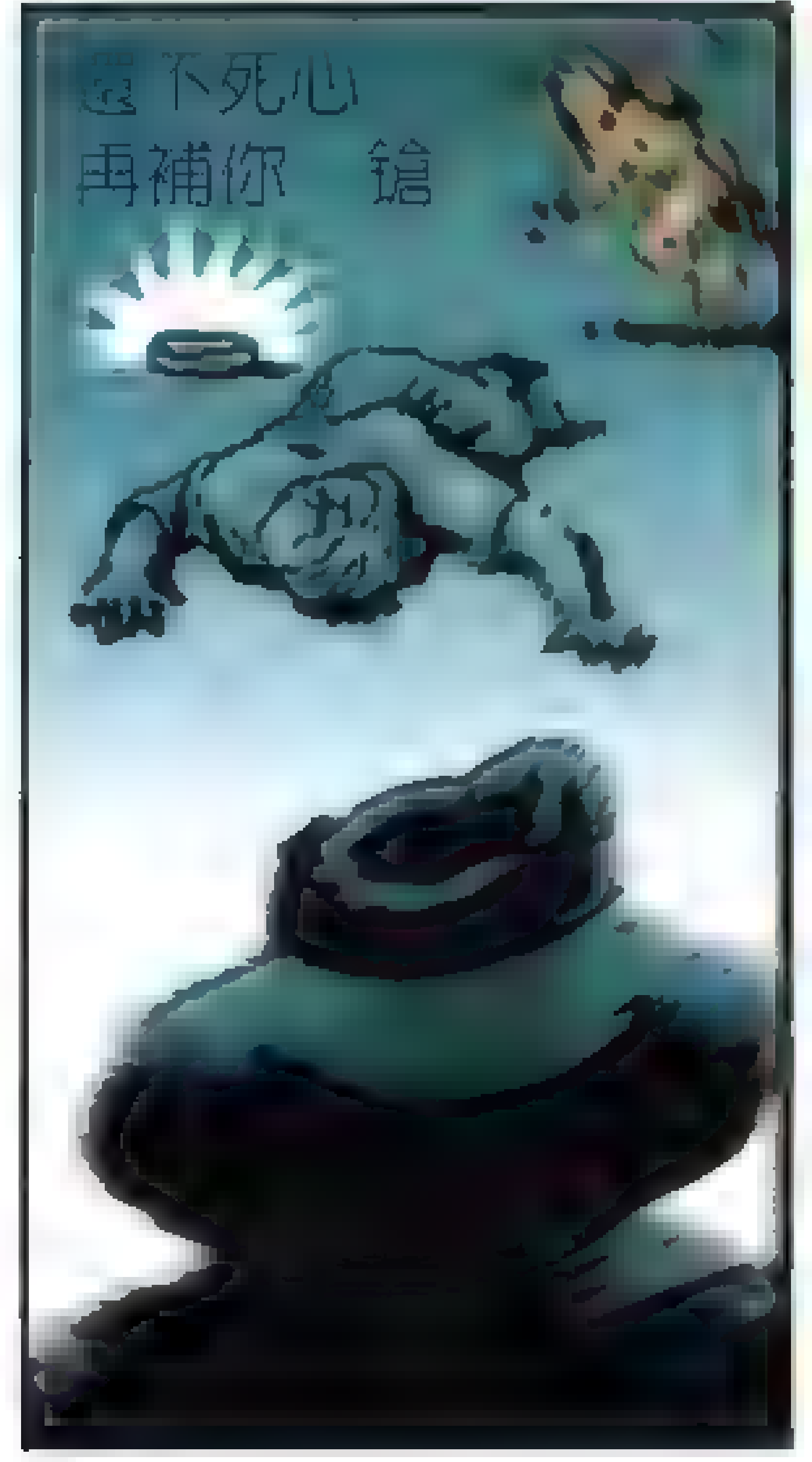





不會這樣!


SSiSi!!


嘿..嘿..我就不相信
破壞不了鬼屋魔影3的
出片計劃


還不死心
再補你 鎗


BAN


給你死



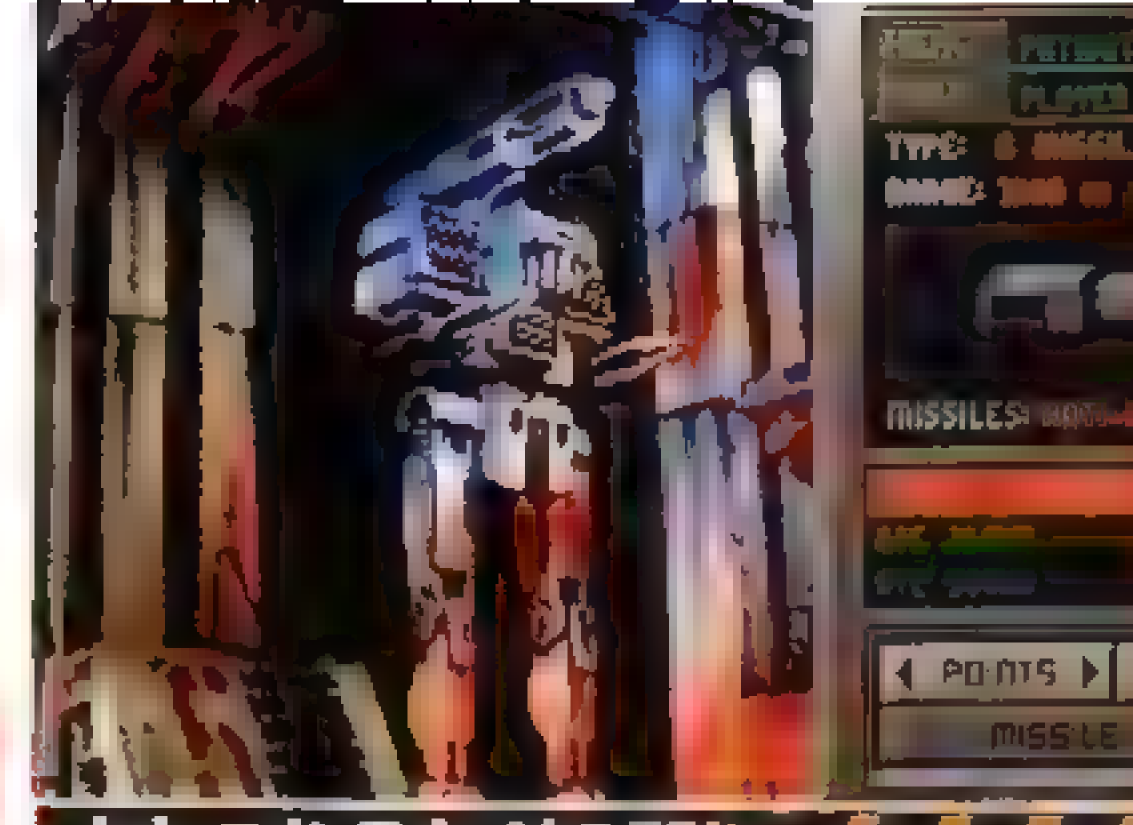



沙漠的夜..那麼的
遠處傳來
一陣摩多車聲....
POOPPPOOOP...
我是一匹來自北方的狼
走向漠漠的荒野中
人稱 沙漠之狼
酷哥康比
哈!哈
上天厚
得來全不費工夫
問題來了,
我該怎麼送到高雄呢?
不對呀...
鬼屋魔影3
電腦漫畫檔
這些檔案聽說
花了十幾二十萬呢...
天知道究竟是真還假...
咦....









地球防衛戰

●出版公司／軟體世界

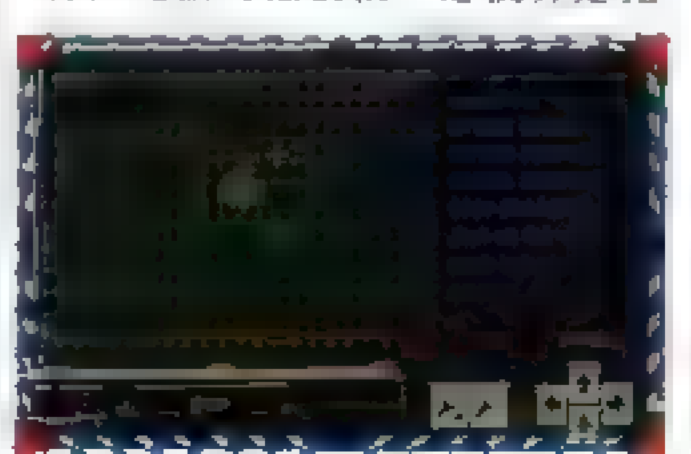
本文作者／Y.M.J

由記得不久前才向各位讀者推介過『地球保衛戰』（Earth Siege，以後簡稱 ES）這個精彩的戰鬥機械人模擬遊戲，如今這個遊戲已由軟體世界正式代理發行，老編為了怕比較健忘的讀者已經把這個遊戲的內容忘得差不多了，因此要筆者再為各位耳提面命一番。如果各位已經準備上機（機器人）大展身手，容筆者在此為各位作最後一次簡報。OK！Let's Go！



ES 的故事背景為：人類在未來發展出具有人工知能和自我學習能力的生化機械人 Cybrid，並因為爭奪 Cybrid 技術的主掌權，而爆發第三次世界大戰，使得人類在核彈的攻擊下幾乎滅絕。這時 Cybrid 趁機崛起並掌握了地球的控制權，更甚者，它們還企圖消滅剩下的人類，以成為地球真正的霸主。殘餘的人類很快就組成了反抗軍，以對抗 Cybrid 的著著進逼，您正是新近加入反抗軍的年輕菜鳥，但冥冥中似有註定，地球與人類未來的命運也掌握在您的手中……

ES 是 Dynamix 使用其優秀的 3D 介面所設計的科幻機械人模擬遊戲，在 ES 中您主要是駕駛各式戰鬥機械人（HERC）與敵方對抗，進而完成上級給予的各項任務，從而達成摧毀敵方基地、消除敵方勢力的戰略目標，並在逐步推進後將敵人的勢力趕出地球。ES 中提供了可任選座機和任務內容的單一任務模式，以及完整的軍旅生涯模式（Career），在軍旅生涯模式中，您將自最初的一個戰區，以及最爛的HERC和武器裝備開始玩起，隨著一個個任務的完成，您將可自您所摧毀的敵方HERC和設施處獲取廢鐵（Savage）來作為生產資源，生產較新型的HERC；而隨著時間流逝，我方所開發出來的新型HERC和特殊武器，也會逐漸加入到您可用的資源中，讓您能面對越來越強大的敵人。任務的給予是採亂數取樣的，因此每一次您會玩到的任務都不會相同，而在完成一個具有決定性的任務後，您便算是完



成了該戰區，將會被送到下一戰區繼續作戰。歷經五個戰區四十個任務的艱苦奮鬥之後，您將會面對最後的一戰，並為您在此的英雄生涯畫下一個句點。

在每次作戰之前，您都可自行決定所駕駛的HERC種類和掛載哪些武器。當然了，您手上必須已經有這些HERC和武器才行。越大的HERC所能掛載的武器當然越多。ES 中的武器主要分為雷射砲和多管格特林機關砲兩種，前者消耗能源，因此發射次數無限，但可能會有一時缺乏能源導致無法發射的情形發生；後者則是有固定的彈藥數，但發射時不會間斷，可在單位時間內提供最大的火力和破壞力。除此之外還有各式飛彈和一些後期才會發展出來的能量武器，如粒子加



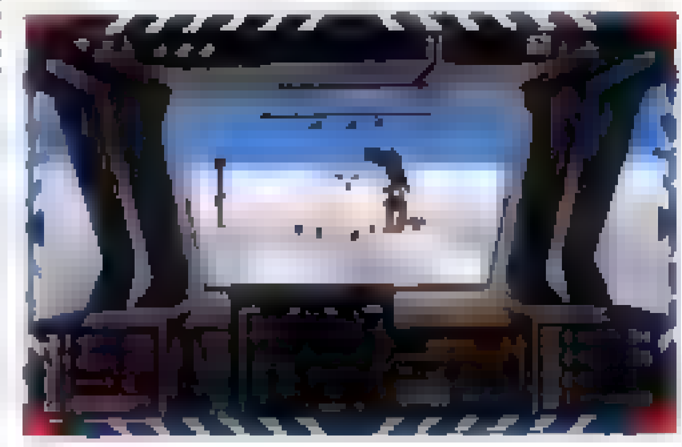
農砲、電磁脈衝砲等，它們絕大的威力和緩慢的射速，需要您有效的加以使用。HERC 上掛載的武器會在敵方的攻擊下損毀，這是 ES 的一大特色，因此您不但要小心的作戰，還得從擊毀的敵方HERC上獲取武器，因此如何在不傷及武器的情況下擊毀敵方

HERC，可是各位的重要研究課題之一。

踏進了HERC的座艙，就和在一般空戰模擬遊戲中駕駛戰機一般，唯一不同的是HERC是以步行的方式在陸地上移動，因此轉向和各種移動上的操作不但較爲遲緩，而且也需要遵守一些兩條腿步行的原則。除此之外，HERC上的各項設備，包含雷達、目標顯示和各項武器等都相當簡單而易於操作。越重型的HERC所搭載的武器越多，而您也可以將這些武器設定爲齊射的狀態，如此只要按下一個發射鈕（鍵），所有的武器便會向螢幕中央的瞄準標猛轟，這種快感是玩其他模擬遊戲所沒有的。敵方兵器包含了飛翔空中的滑翔攻擊機（僅此一種），多式輕型或重型HERC、雷射砲塔、雷達監視站、工廠和發電廠等，您必須依照任務內容來偵察、摧毀它們或加以盜取資料。當然了，在大部份的時候，遇到敵方HERC都是先摧毀再說，不過若是敵方火力遠在您之上，那您可就要自求多福了！



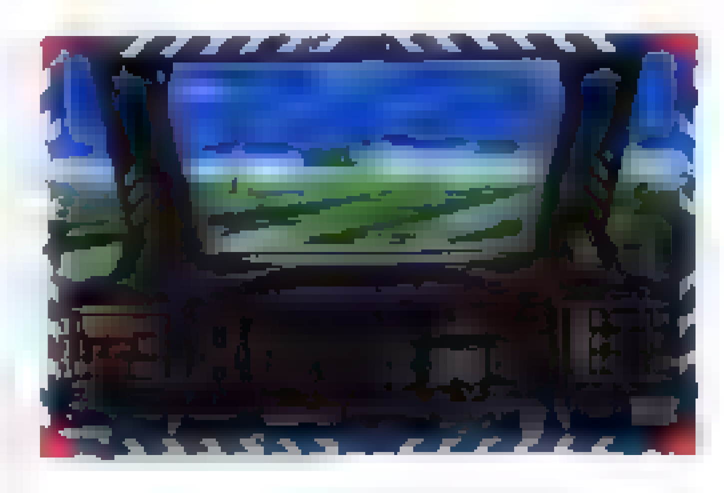
優秀的3D引擎是使ES更爲增色的另一個原因。ES沿用Dynamix 一貫『空戰英雄』系列的3D核心程式，但這回特別



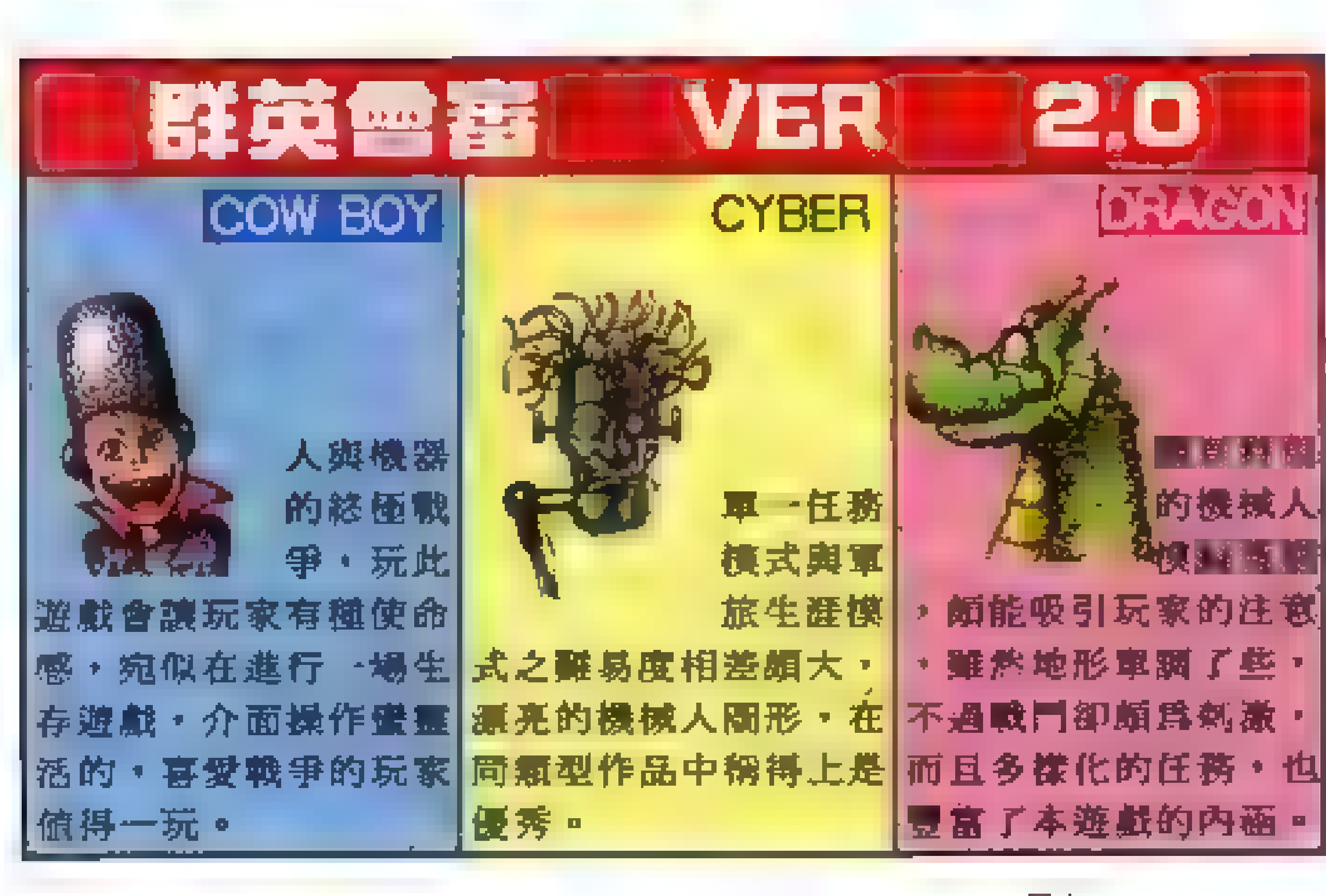
加強了物件的複雜度和華麗的貼圖功能，因此若您以機外觀點來觀看己方的HERC，將可以看到HERC獨特的外型，以及兩條機械腿的步行動作；而掛載其上的各式武裝也都偏實的表現了出來，其中格特林機砲發射時的旋轉動作，和重型能源砲發射時的後座力感，使遊戲更增添了幾分實感。當武器擊中敵方或我方的HERC後，您還可看到飛濺的碎片、被摧毀而爆炸消失的武器，而當敵方HERC被徹底擊毀或是腳被打斷（HERC的腳只要被打斷一隻便算失去行動能力，因此該HERC會自動中止活動）後，更會發出巨大的爆炸，然後頹然跪下，就一個戰鬥機械人的模擬遊戲來說，實在是可圈可點了。

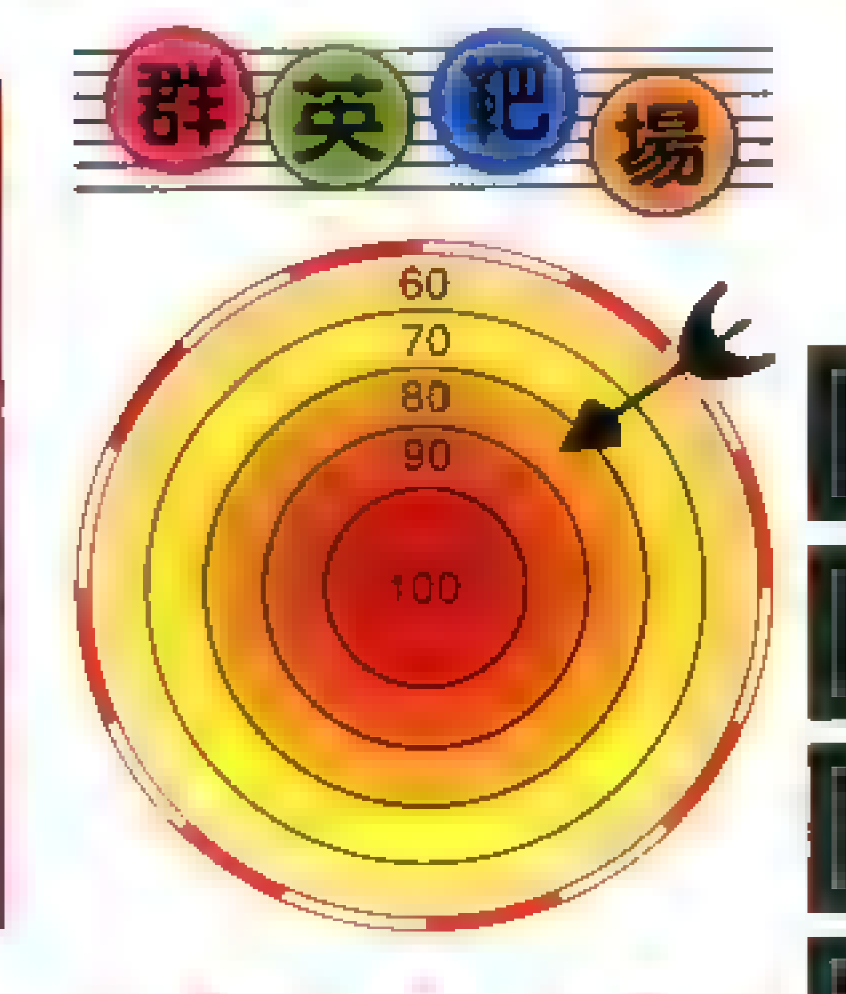


ES 最大的缺點就是一般地形較爲貧乏，雖然在各種天候下出任務有不同的背景，但地形卻是清一色的幾何圖形，莫說貼圖，連樹林或是較複雜的丘陵都看不到，橫亙在敵我之間的就是一塊塊形狀單純、走不上去的光禿『丘陵』，和華麗的HERC簡直不成正比。不過若以戰鬥的激烈爲主的話，這個缺點倒也不算什麼了。

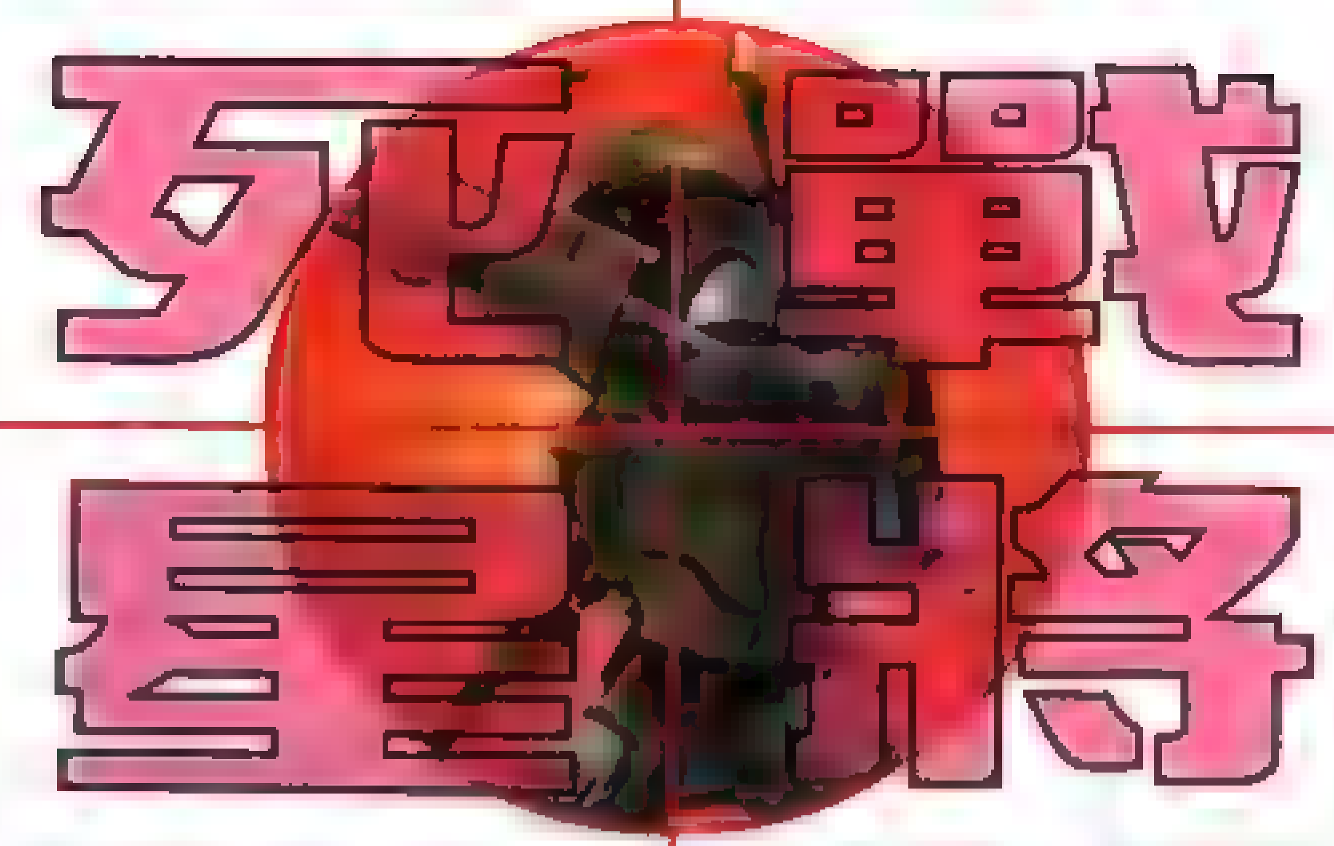


總之，若您是個嗜戰者、破壞狂，對於模擬遊戲有相當的興趣，筆者誠摯的推薦ES給您！當然了，若是您遭到卑劣的任務所陷，敗在強大的敵方火力之下，您可得自己想辦法去克服。不多說了，謹祝各位屢戰屢勝、武運長久。 Let's Go ！









出版公司／松 崗

本文作者／Y.M.J

今年的「毀滅戰士」旋風應該算是過去了，許多帶有「毀滅戰士」影子的作品在推出之後，受到眾多玩者的或褒或貶，總是有了個定案；而在這片風潮中，最受人矚目也是最後一個推出的，就是 LUCAS ARTS 的『死星戰將』（ Dark Force ，以後簡稱 DF ）。如今這個遊戲已經由松崗代理在台正式發行，筆者秉持對 LUCAS 產品和『星際大戰』系列故事的一貫熱愛，立刻不惜血本（如果等久一點的話，原本是可以向老編『勒索』一套的）去弄了一套回來玩。當然啦，這種消息被老編知道了，他怎會放過這個向筆者勒索一篇評析的好機會呢！所以嘛…筆者就在此借雜誌一角，向各位介紹這個大家期待已久的 3D 動作遊戲。



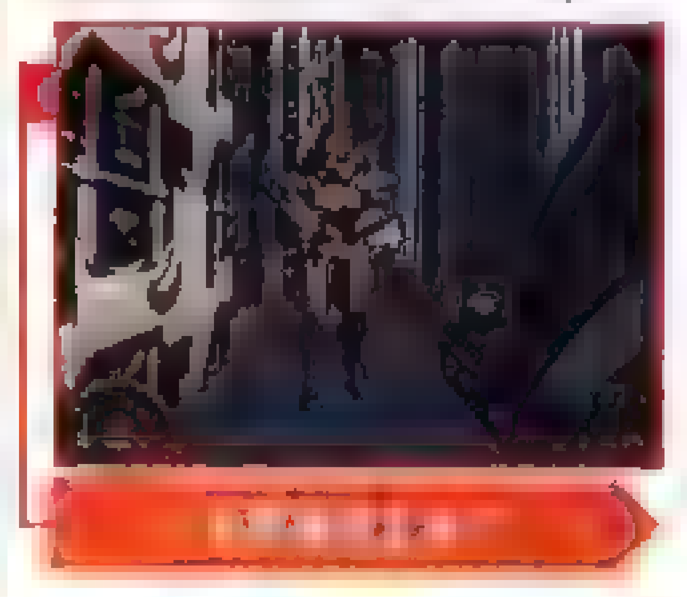
死星戰將出擊！

DF 只發行 CD ROM 版，然而在這一片容量可達 650MB 的光碟上， DF 卻只使用了 70 餘 MB 的空間，本身又未支援 SOUNDTRACK 的音樂設計（由 CD 直接播放音樂），實在是有點浪費。不過看在 CD 上還放有 LUCAS ARTS 近期另一個大作 Full Throstte 一百多 MB 的 DEMO ，以及遊戲安裝後佔用硬碟空間極少的份上（大部份的檔案皆可以直接由光碟上讀取，且程式會自動判斷），倒也還不算太壞。



DF 安裝在硬碟上的目錄中，本來只需要遊戲主程式、配備設定程式和各個配備設定檔等，而為了增快遊戲進行速度，設定程式也有將檔案由光碟搬到硬碟上的功能（和『銀河飛將Ⅲ』一樣），不過 DF 也是使用進入任務前一次把所有資料讀取完畢的設計，一旦進入任務便不再讀取任何資料，而讀取這些資料的時間也不算太久，所以是否需要浪費這些硬碟空間，實在有待商榷。

啊！差點忘了提 一下 DF 的硬體配備。 DF 支援 386DX 33 以上的主機，執行速度當然是越快越好，如果使用 386 來進行遊戲，當然也並非不可能，不過您可能得把畫面精密度和畫面大小設到最低以獲得起碼的流暢度。筆者使用 486DX2 66 進行此遊戲，雖然將所有設定都調到最高時，多少會有一點點延遲的現象，但絕對還在可以接受的範圍內，所以只要是 486 以上的主機應該就一切 OK 。記憶體需求 7100 K，不過 DF 本身使用 DOS ／ 4GW 的保護模式，所以記憶體少一點它也還能接受，不過在某些特別大的關卡中就不 一定了。



DF 雖是個以人為主的動作遊戲，但除了基本的鍵盤、滑鼠和一般搖桿外，也支援 Flight Stick Pro 和 Thrust Master 的系列飛行搖桿，利用其上的功能按鈕和『苦力帽』，玩者可以更充分地控制主角的行動。此外，您也可以自行設定鍵盤上的各功能鍵，以適應您個人的習慣。

DF 支援從聲霸卡 2.0 到



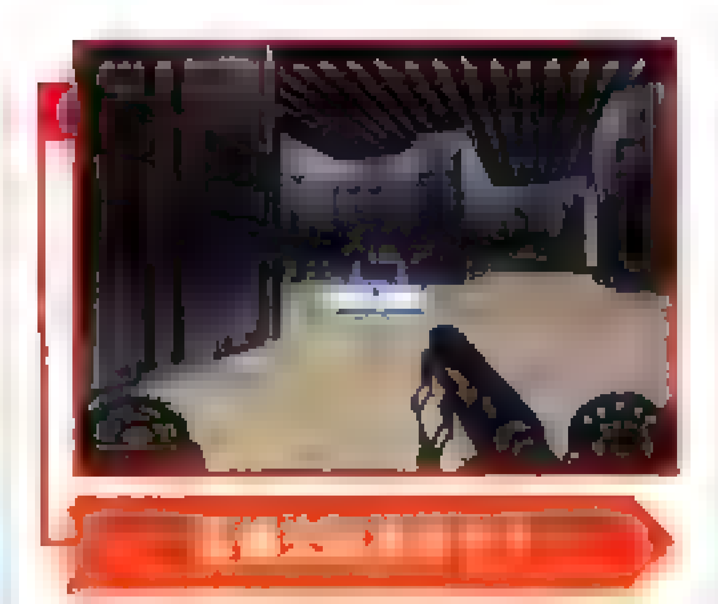
GM 的各式音效卡，許多改寫過或新編寫的音樂，都非常切合遊戲的氣氛，讓您再與帝國的黑暗勢力搏鬥之餘，能夠從沈鬱但勇敢堅定的背景音樂中，得到新的勇氣與力量。

帝國乎？叛軍乎？



在 DF 中您所扮演的是名叫星際的傭兵指揮官 Kyle Katarn ，在接受叛軍的雇用後，侵入帝國軍的秘密基地去偷取死星的技術資料。但在輕鬆完成這個任務之後， Kyle 卻從叛軍處得知帝國正在秘密發展一種恐怖的對人兵器－『黑暗士兵』（Dark Trooper ），這種擁有特殊合金盔甲的重武裝生化士兵有如殺人機器一般，只需自宇宙空投幾個到有叛軍勢力盤據的星球或基地，便可把所有敵人殺得片甲不留。有感於這種手段的毒辣，以及對黑暗士兵的莫名的『興趣』， Kyle 決定接下這個艱難的任務，繼續接受叛軍的雇用，逐步追查由 Mohc 將軍所一手發展的黑暗士兵的秘密……

以上就是 DF 的故事背景。由於黑暗士兵的背景牽連甚廣，Kyle 必須深入武器學家居住的



地下水道、冰星上的帝國秘密研究基地、挖掘製造黑暗士兵特殊裝甲所需礦物的帝國礦坑，闖入帝國監獄中心搭救己方間諜等等，甚至不惜為Jabba的部下所抓而演出一齣逃亡記；此後，大膽潛入帝國首都 Coursant 以查出敵艦航行座標，最後還需攻佔敵方運輸船，從帝國燃料補給站潛入超級滅星者戰艦－達斯．維德大君的旗艦 Executor 號，再啟動運輸用貨櫃，進入儲放及部署黑暗士兵的大本營－帝國特種巡洋艦 Arc Hammer ，將它徹底摧毀，才能使黑暗士兵這種恐怖的兵器，從宇宙中徹底的消失。以上的歷程全部共 14 個關卡，途中絕無冷場，保證令您大呼過癮。



DF 是一個類似『毀滅戰士』的第一人稱視角 3D 動作射擊遊戲，相信大家都知道『毀滅戰士』是怎麼個樣子，所以筆者就不浪費篇幅在這上面，而是以介紹 DF 和『毀滅戰士』的不同之處為主。 DF 基本上確實是和『毀滅戰士』極為類似，但在操作上， DF 強調玩者對主角動作的控制彈性，以及配合某些關卡地形謎題的設計，因此 DF 的操作要豐富許多。除了最基本的移動、抬頭向上／向下看、左右平移外， DF 還有趴下（可配合移動）和跳躍兩種動作，用來通過一些麻煩的地形；而配合移動鍵的快速移動／慢速移動鍵則可讓玩者決定移動的速度，快速移動加上跳躍可以跳得比較遠，這在某些關卡是決定成敗的關鍵技巧（唉，又讓筆者想起『地下創世紀』時的惡夢…）。

DF 使用和『毀滅戰士』相仿的設計，也是用數字鍵來切換目前所使用的武器，但為了因應星際大戰的時代背景， Kyle 所使用的武器當然不能只以暴力為主，而需要一些科技基礎才行。因此在 DF 中可以看到基本的雷射手槍和雷射步槍、類似鍊砲的帝國速射步槍（Imperial Repeator Rifle ）、拋射型爆炸性武器的四裝式迫擊砲（ Packered Mortor Gun ）、可多管齊射的 Jeron 融合切斷器（Fusion Cutter ）等，而威力強大的 Stocker 震爆步槍（ Concussion Rifle ）和黑暗士兵用的突擊加農砲（ Assault Cannon ）則在遊戲後期才會拿到；而投擲式的熱爆彈（ Thermal Detonator ）和安置式的 I M 地雷也是深富軍事風味的武器，您可以利用它們來進行多采多姿的攻擊。

這些武器分別使用能源包（Energy Pack ）、能源電池（Energy Cells ）或能源單位（Energy Units ）等來做為彈藥，所有的爆炸性武器都使用各自的彈藥，因此 Kyle 必須沿途不斷撿拾這些能源或彈藥，以獲取武器的補給；打倒敵人後所留下來的補給，是主要的來源。雖然關卡中到處都儲放有許多彈藥補給供玩者使用，但由於最大儲量的關係，有些武器的數量總是會不夠用。因此雷射步槍經常是最常用的武器，因為能源包容易撿



到，而且它也是最具『星際大戰』風味的武器。

DF 中有兩個武器發射鍵，可使用兩種武器模式。大部份的武器都只有一種模式而已，像熱爆彈、IM 地雷和融合切斷器都有兩種使用模式，如熱爆彈的第一種模式是擲出後碰到任何東西立即爆炸，第二種模式則是落地三秒後再爆炸（標準的手榴彈？），IM 地雷則分安裝後三秒內立即爆炸，或有任何人經過後一秒才爆炸；突擊加農砲的第二模式則是發射火箭（ Rocket ）。若能掌握這些操作，將使遊戲更爲有趣，如您可以打開門後，立刻以第二模式丟入一顆熱爆彈並關上門戶，三秒後再進去『驗收』等等。



戰鬥固然是 DF 中的一大重點， DF 的戰鬥基本上和『毀滅戰士』是一樣的， Kyle 面對的是帝國的暴風部隊（ Storm Trooper ，就是穿著白色盔甲的傢伙）、帝國軍官、突擊兵（ Commandoo ）、各種帝國雇用的外星人部隊、防衛用的機械人，以及最後的殺人機器人和黑暗士兵。DF 和『毀滅戰士』最大的不同點，在於 DF 中並沒有所謂的關卡首領，所有的敵人都是交互出現，除了最後的幾種之外並無特別強大者，因此期待會遇到達斯．維德（ Darth Vadar ）大君的玩者，可能又會有點失望．．別難過， DF 中的敵人種類也可說是五花八門，從蒼蠅軍到廢水裡的怪物都有，它們會使用包含爪牙到震爆來福槍的武器，從各種角度和位置來攻擊 Kyle ，配合各式音效效果，使得戰鬥過程熱鬧非常。



Kyle 的生命維繫在兩種屬性上：護盾和體力。護盾可保護 Kyle 免於一般武器的傷害，但護盾的能量在抵擋這些攻擊後會逐漸減少，當能量降到 0 之後護盾就失效了， Kyle 也就必須直接承受這些攻擊；而某些怪物的爪牙攻擊則可透過護盾直接傷害到 Kyle 的體力，當體力降到 0 後， Kyle 也就『掛』了。得到護盾和醫療用品可以回復護盾的能量和體力，而若打開選項中的超級護盾，護盾便可抵受無數的武器攻擊而能量絲毫不減，甚至射中 Kyle 後，甚至還會彈回去擊中敵人，算是內建的無敵功能；而 DF 中也有所謂『命數』的設計，在進入關卡時，都會給玩者三次復活的機會，當玩者不幸陣亡時，按下 ESC 鍵便可復活並從稍微前面一點的地方開始，而當所有的復活機會都用玩後就得重來了。這是個很『仁慈』的設計，而就 DF 的兇狠程度來說，玩者們很可能會嫌三條命不夠用呢！

單槍匹馬闖虎穴

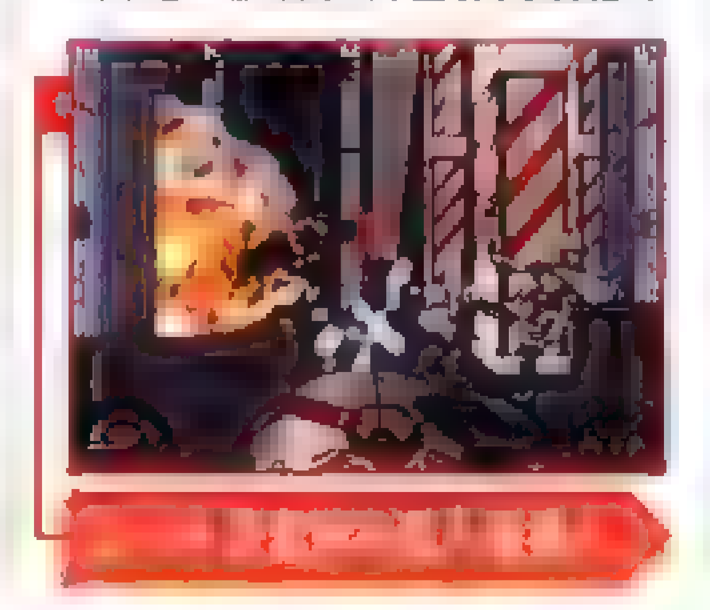
DF 的內容基本上是由十四個關卡所組成的，玩者必須逐關推進，每完成關卡的作戰目標之後，便可以觀看精彩的過場動畫（並非每個任務之間都有），並進入下一個關卡，因此遊戲的進行方式可說是很單純的。首先，看玩任務前的簡報（如果沒耐性看完也無所謂，反正在任務途中還是可以隨時叫出來看），然後進入任務； Kyle 的座船會把他送到關卡的起點，然後飛走或是在當地停留；在某些任務中， Kyle 在完成主要目標後，還得回到會合地點或是座船停泊地點才能撤出，有些任務則可就地按 ESC 鍵結束任務。

DF 中的任務大多是以下幾種：找人或找東西，找到正確地點啓動之或裝設特殊設備、炸彈等。說起來簡單，要過關可就沒那麼簡單了， DF 的機關和關卡設計可說是一流的，不但複雜，深具內涵，而且很『賤』，這一點是『毀滅戰士』系列絕對比不上的。 DF 的地形不但在平面的佈置上極具複雜華麗之能事，『毀滅戰士』的光影效果和距離感 DF 都一概俱全，而且它似乎使用眞正的 3D 引擎來構成整個關卡的空間，因此您將可以同時看到極爲複雜的不同高度地形存在，如因高度不同而互相交叉的走廊、樓頂、山道、大廳、高台等等，以及到處互連的電梯，構成極具氣氛的一道道關卡，讓您彷彿眞的置身於巨大的帝國基地，時不慎還會捧入宇宙的太空站，錯兩不時上下的礦坑…等等。LUCAS 集合了不知多少人的巧思來設計這些關卡，而優秀的 3D 技術及美術繪製則使這些關卡更爲出色。

在欣賞這些關卡之餘，您也得準備接受它們所帶來的磨難；DF 的困難度絕對不是難在打敗敵人上，而是難在『覓路前進』上。各式開關、密碼鎖、無數必須打開的門戶和必須通過的地形難題等著您去克服，否則您就無法前進；光是開關就有一般型、限時型（門戶在打開後，經過一定的時間就又會關上，所以您必須在啟動開關後盡快通過）和射擊型（以雷射射擊之便可啟動它）三種，而許多特定的安全門必須要有特定的鑰匙（ KEY ），或是依照密碼卡上的文字來打開・聯密碼鎖；許多看似無用的開關可以啟動巨大裝置，使道路轉動或打開新的通路，而這些在您親眼看到之前，您經常是想也想不到會有這種事情的。除了以上這些之外，地形障礙更是一大難題。首先有很多地方等著您去跳過，不但要跳，而且還要跳得準、跳得遠，其中還要連續跳！由於高度上的起伏變化甚多，您沒事就得小跳一番（真可比美障礙賽跑），或是在突起的高台上跳遠前進。而在許多地方您還得果敢的往下跳，雖然在 DF 中從太高處跳下去會當場摔死，您還是得冒險一試，因為很多地方必須要跳上跳下才能前進，而在某些關卡中您還得經常留心腳下…



在任務途中，您可以按 TAB 鍵切換地圖邊走邊看，或是按 F1 鍵後呼叫整個地圖顯示來看個究竟，在此並可查詢身上的各項武器、特殊設備和任務目標等。Kyle 有幾件一開始就有或是會在後面拿到的有用設備，如照亮暗處的頭燈、可以看清暗處的紅外線眼鏡、防止有毒瓦斯的瓦斯面具等等，這些也大多是配合關卡的性質來加以使用。DF 的關卡大多都深富巧思，配合關卡用的效果也相當多，筆者就不贅述，讓各位自己在驚嘆聲中



去發掘吧！不過找不到路的時候您最好休息一下，別像筆者一樣玩到頭痛。雖然 DF 不能在關卡中存檔（大概是因為資料檔會很巨大），只能在過關後記錄您完成到第幾個關卡，不過留得青山在不怕沒柴燒嘛，各位您說是不是？

結語



如果要筆者為 DF 下個結語的話，那麼筆者的回答是： DF 絕對是個值得一玩的遊戲，不論各位是『毀滅戰士』的狂熱者、『星際大戰』迷，抑或此類遊戲的入門者，只要您沒有懼高症，玩『毀滅戰士』不會頭暈，就有資格接受 DF 的洗禮。這個年頭，如此細緻、刁鑽、有意思的遊戲已經不多了，何不在星期六下午痛快的一闖帝國基地？只希望各位密技不要用得太凶，雖然 DF 的確是很『難』…願原力與各位同在！



COW BOY



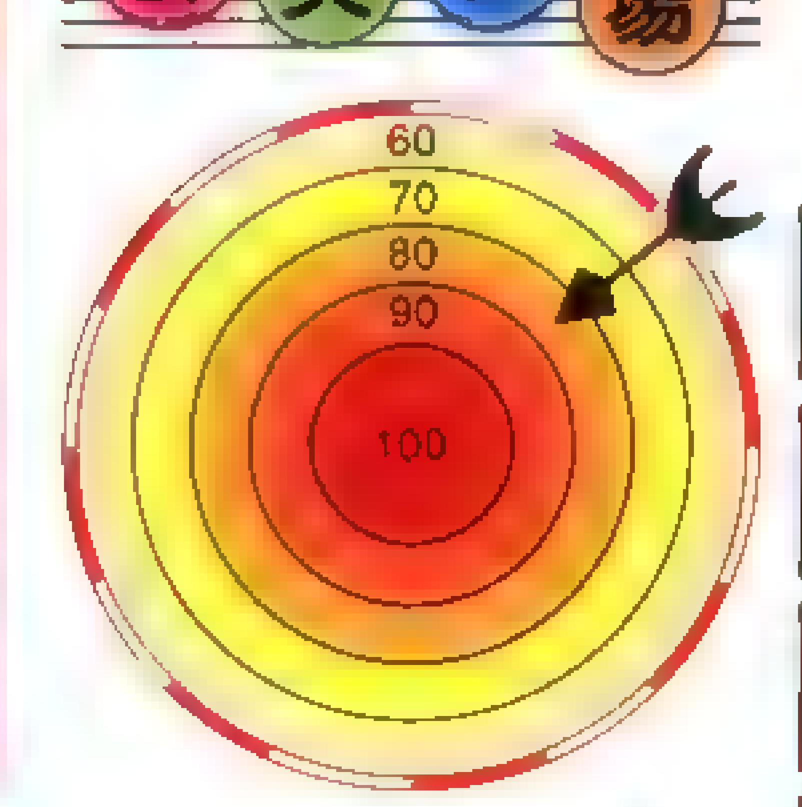
故事情節還是圍著帝國及反叛軍打轉，當然一個好題材總是會一妙再妙，而配備要求高，想玩的玩家可得有心理準備。

CYBER

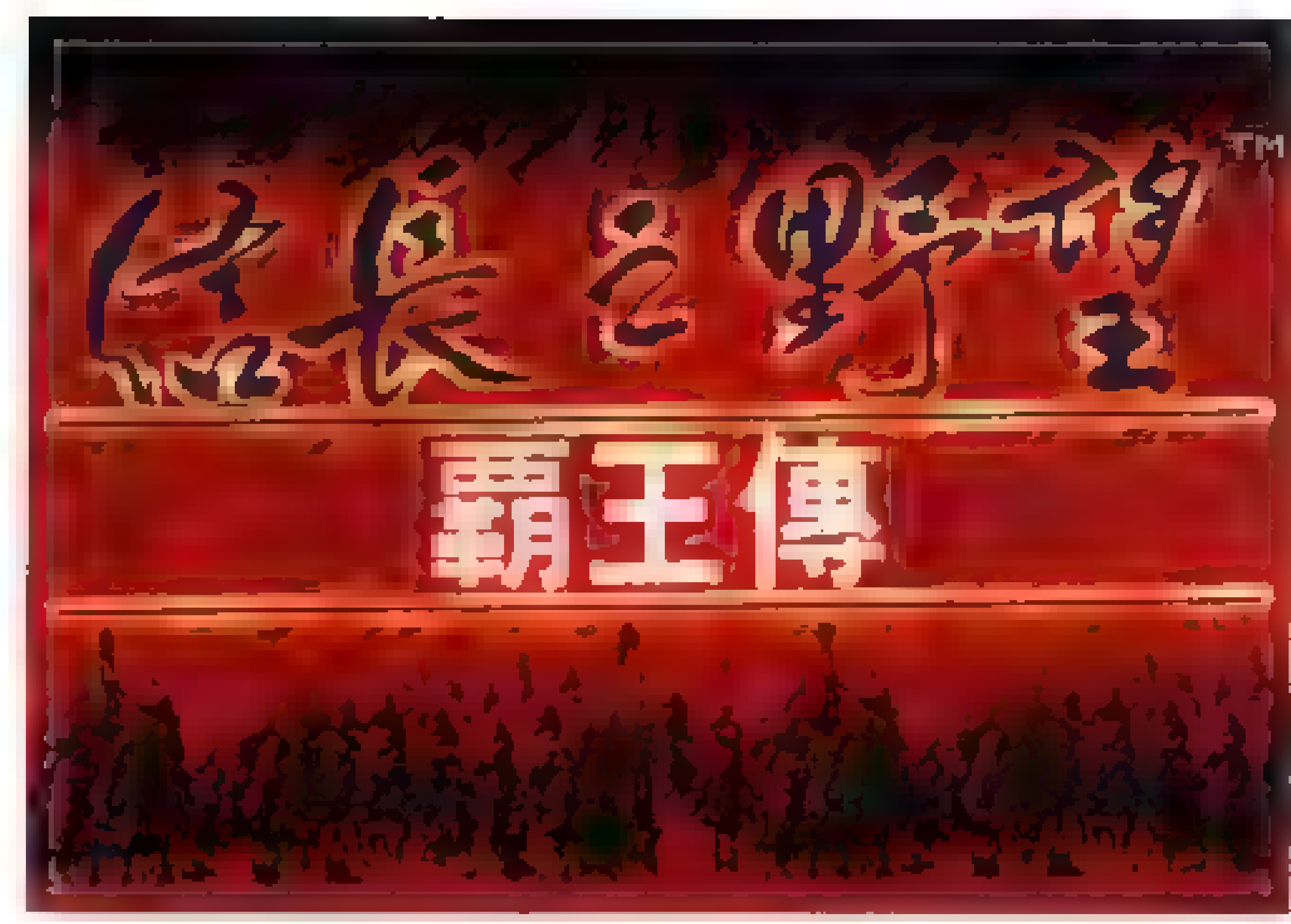
以星際大戰之劇情為腳本，配合動作射擊，遊戲不再是為了殺戮而殺戮。關卡的複雜與難度較之 DOOM 有過之而無不及。

DRAGON

在「DOOM JKE」的遊戲中，「死星戰將」算是當中較有水準的，不僅[illegible]有所改進，而且機關的設計也是相當精巧，適[illegible]



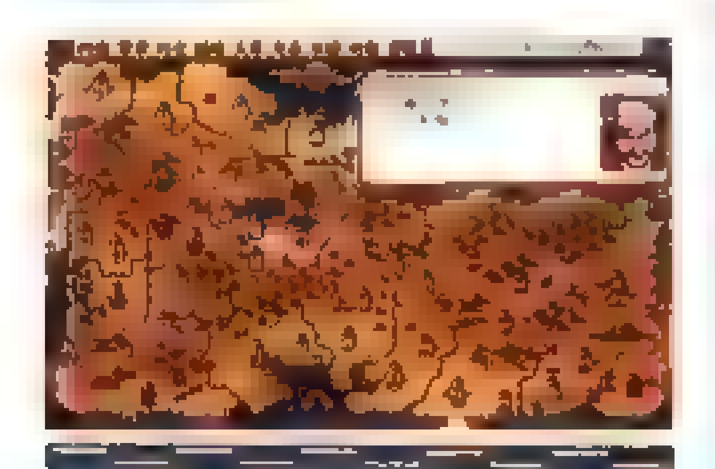




●出版公司／第三波

本文作者／小石子

日本 Koei 光榮公司所製作的歷史戰略遊戲，一直是策略遊戲中的翹楚，而『信長之野望』的系列作品，更是 Koei 所最倚重的遊戲。雖然對我們國人來說，這遊戲所代表的歷史背景並不是大家所關心的，但自古以來日本即和我們中國人有著剪不斷的恩怨關係，如今藉由這個『信長之野望－霸王傳』，多瞭解一點日本歷史，不也是一件頗有趣的事嗎？



如今經過漫長的等待，『霸王傳』中文版終於推出了，但筆者拿到它之後，卻忍不住泛起陣陣失望之情，尤其是筆者曾玩過 SEGA 上的日文『霸王傳』一段不少時日，對它一直有不錯的評價。現在讓我們來看看 PC 版的『霸王傳』吧！

進入遊戲後的開頭動畫，和 SEGA 版相差不多，效果也不錯。在輸入密碼後，真正的失望才接踵而來。 Koei 的遊戲雖然大多都是十六色，但在配色上一直都有其水準。『霸王傳』的畫面水準其實還勉強說得過去，但在遊戲聲光大幅進步的今天，『霸王傳』相形之下就令人失望。但不僅如此， PC 版的效果亦遠不如SEGA 版的『霸王傳』，配色單調，圖形亦呆板不已，改成中文版後，由於其使用的字形是老舊單調的 16 × 16 明體字形，和SEGA 上的圓潤字體相差得更遠。筆者雖然不是很明白改版過程是難是易，但卻覺得這樣改版的『霸王傳』卻傷了鮮味，一點也看不出代理公司為方便玩家而改版的苦心與誠意。



然而和前代『信長之野望－武將風雲錄』相較起來，『霸王傳』確實有不少的改進。首先它是 Koei 第一個以城市為基本的管理單位，而非以籠統的州郡或國土地域來劃分，這項改進對 Koei 後來的遊戲影響極大，就這點而言，『霸王傳』的確可說是功不可沒。在『霸王傳』中，一個國（相當於中國的州郡）劃分成本城及支城，每個國有一個主城和零到數個不等的支城，比較可惜的是，遊戲裏只能對支城下指示指令，讓電腦來經營支城，以筆者的觀察，電腦經營的效果並不是很好，明明這個支城裡有不少人，卻可能一年下來什麼事也沒作。

Koei 的遊戲一向較注重策略，有人戲稱 Koei 的遊戲是種田遊戲，『霸王傳』也不例外。在遊戲裡可以運用的指令比前代又多出了不少，還可以命令屬下的武將『切腹』自殺呢！不過『霸王傳』最特別的是多了一個『氣力』的設計，使得玩家在下指令的時候，還得兼顧到實行武將的『氣力』多寡，『氣力』少的話，指令有的無法實行，有的實行起來也沒什麼效果。

『信長的野望』系列中，外交工作一向是頗具特色，而在『霸王傳』裡，外交指令更是豐富，在這方面連有『信長之野望六代』之稱的的『天翔記』都比不

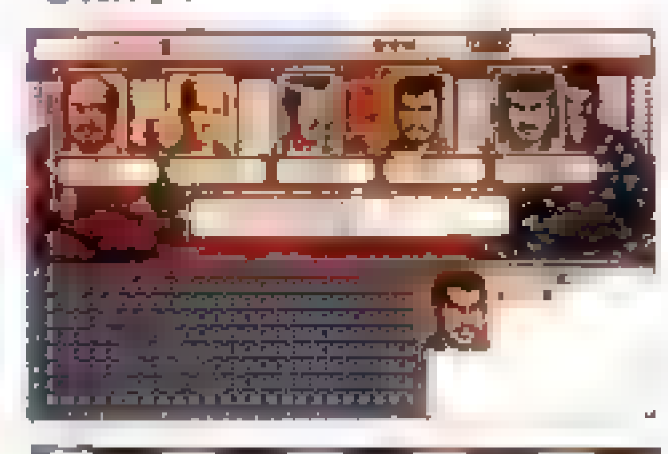


上。玩家不僅可以和它國同盟，還可以以「脅迫」、「臣服」、「聯姻」、「毀約」來達成所要的外交目標。另外「朝廷工作」可以做的事情也不少，「獻上」指令不僅可以獻給朝廷金錢，也可以獻上家寶；還可以請朝廷「發出召書」，勸告自己想結盟的國家與自己結盟；另外官位的用途可真不少，不僅可以提升自己的聲望，也可以轉封給武將論功行賞。只要你的朝廷貢獻度夠，「接受官職」指令可以讓玩家獲得更多更高的官職。



當然其它經營的指令也多了不少，像武將的忠誠度沒有了，以勳功的方式代替就讓人覺得蠻刺激的，論功行賞的時候也就比較戰戰兢兢的啦。

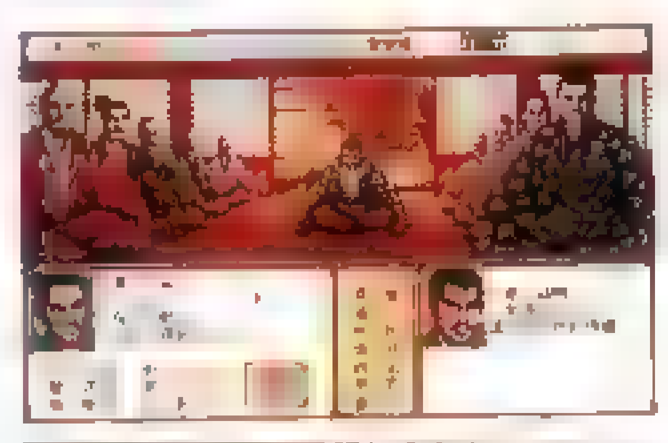
再來提到它的戰鬥部份，在整個遊戲中，筆者最感到失望的就是這個部份了，筆者指的是 PC 版的。遊戲中整個戰鬥就在一個畫面裡，一看到它的戰場畫面，背景的配色就是令人反感的暗紅色，而且配色單調之極。雖然 PC 版「霸王傳」同樣的也捨棄了六角格的戰鬥方式，但卻令人有大不如前的感覺。不過 SEGA 版「霸王傳」的戰鬥和 PC 版的不太一樣，分成了野戰及圍城戰兩個部份，戰鬥方式比較豐富，而且畫面配色比較自然柔和。筆者不曉得 Koei 是如何製作「霸王傳」的 PC 版及遊樂器版的，但兩個版本的差異及水準的不同，不禁令人懷疑 Koei 的用心如何？



在音樂音效的表現部份，可以說表現平平，不過可以說是和遊樂器版相差最少的地方了。不知道這是不是可以令玩家稍感安慰的地方。

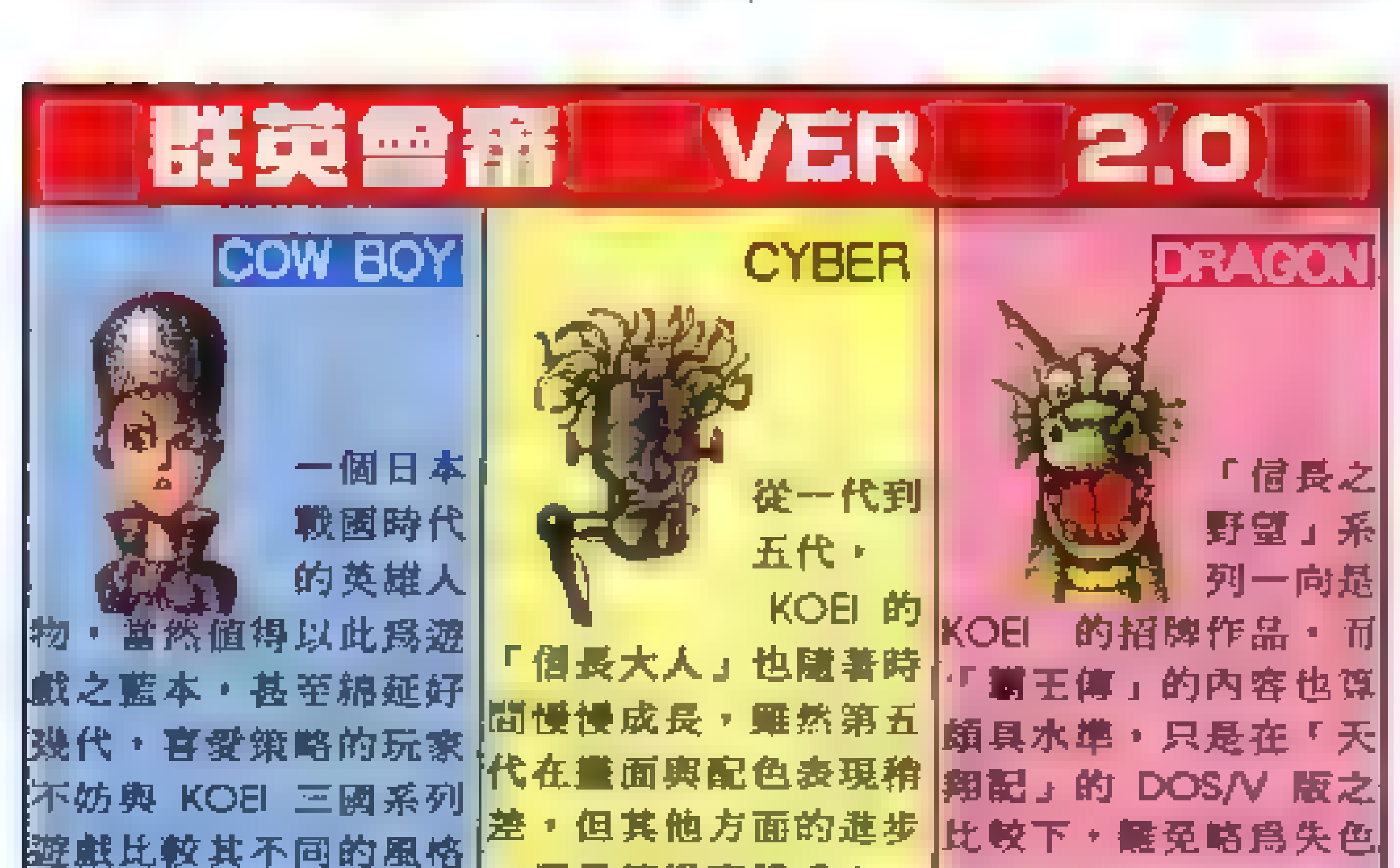
在「霸王傳」中，遊戲表現的可說沒有什麼新意可言。Koei 的策略遊戲一向有個特色，就是遊戲有固定的思考模式，只要抓住了應付的訣竅，要統一天下根本有如「反掌折枝」之易，到了這個地步，遊戲可就沒什麼耐玩性可言了，或許這也是特色吧。

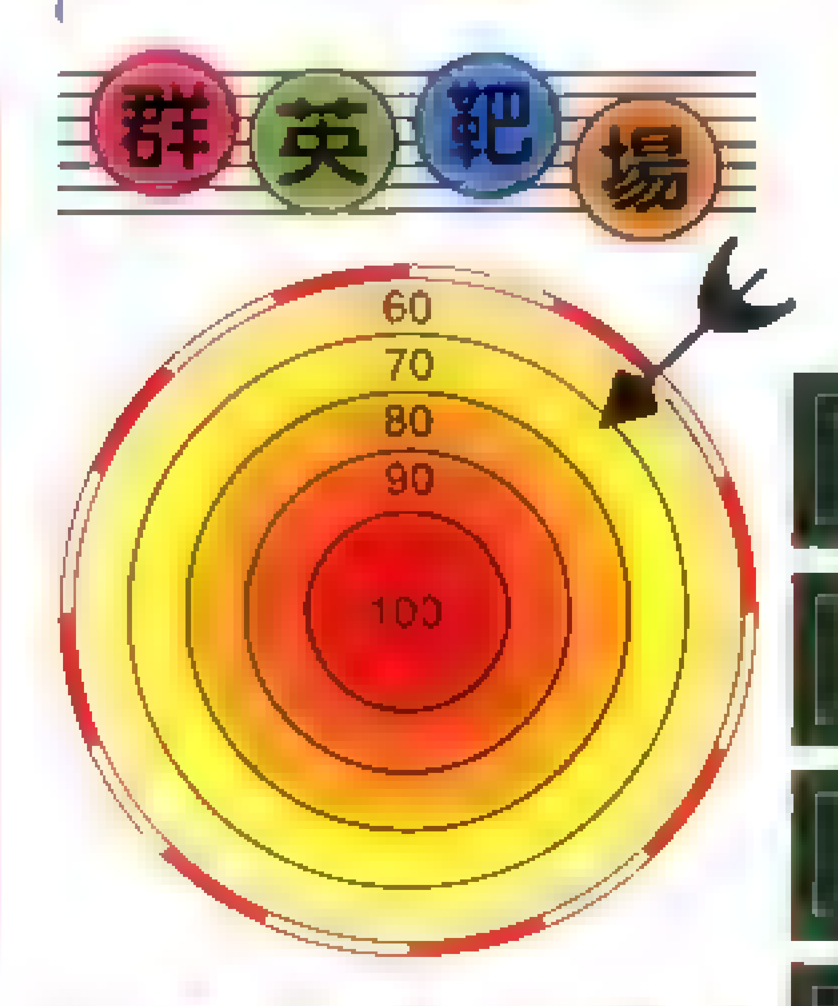
「霸王傳」中文版的推出，時間實在是太晚了點。一個遊戲中文化雖說是爲了造福國內的玩家，但在遊戲中已有大量漢字的日本遊戲，還要這麼多的時間去中文化，不僅失去了時機，也跟著失去了市場，那麼中文化又有何必要呢？

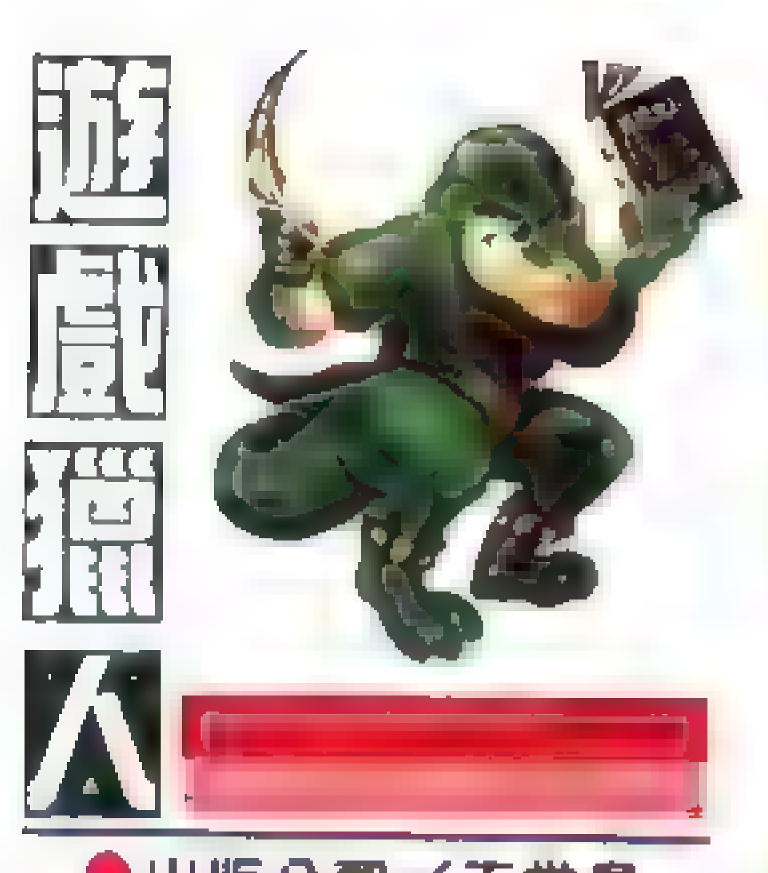


如果你是「信長之野望」系列的忠實玩家，買它只是要收藏起來的話，那筆者無話可說。如果要玩好遊戲的話，那麼筆者推薦讀者去玩新一代的「天翔記」。「霸王」已逝，但「天翔」仍可追，對大多數的玩家而言，「霸王傳」中文版，不！該說是 PC 版，只適合塵封在歷史的記憶之中。









●出版公司／天堂鳥

本文作者／*ALEX*





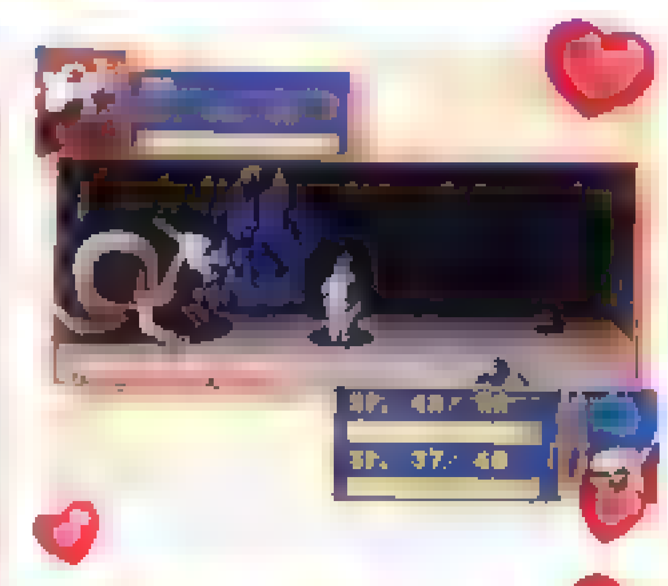
一個稍嫌迷糊的女孩媚媚，帶著三個不比她高明的機器人酷哥、酷弟和巴呆，游走在不算豐富的遊戲世界裡，逢人便念著「傳教」，隨著一幅又一幅的養眼圖片過後，在花了五個多鐘頭（含練功）破關時，竟然忘了執行的是什麼樣的任務?!



光看這些主角的名號，您大概已經嗅出那脫線式的劇情走向，如果將 RPG 遊戲的劇情架構比喻為人體的骨幹，那麼，『光』片在嘻笑怒罵之餘，更患了骨骼酥鬆症，而或許，這款遊戲所標榜的重點「特色」原就不在此。根據代理日本遊戲的天堂鳥公司指稱，此款遊戲在改版之後還是跟原產地同步發行的 ?! 這點似乎不那麼重要，玩家較在意的，或許是能否享有在原產地分級後的成年「限級」版本吧 ?! 很抱歉，由於草民向來自律甚嚴，因此手頭上並無這方面的資料可以提供，所以啦，「爭權」尚未成功，玩家仍須努力……



整個遊戲最教草民激賞的，在於遊戲的畫功，『光』片的美工表現不脫日本 98 遊戲貫有的精緻，這一點，確實值得效尤，儘管是難登廟堂的清涼美少女圖片，玩家也不難窺出其用心之深…草民就是本著鑑賞日本遊戲的美術造詣才玩這款遊戲的…什麼?您也是 ?! …好巧喔……

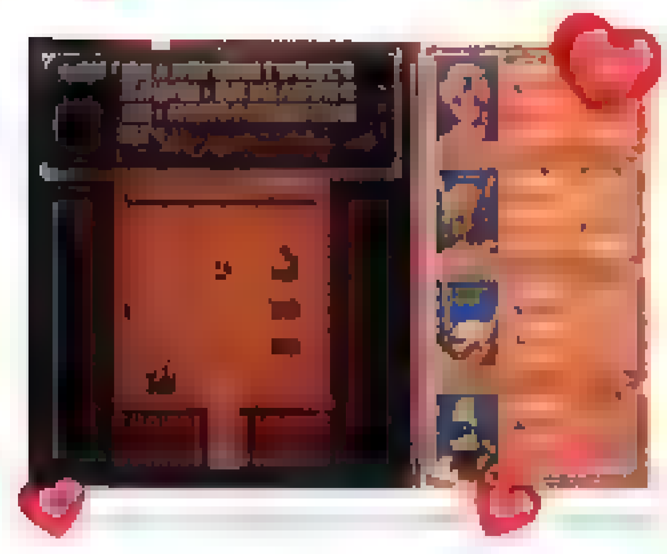




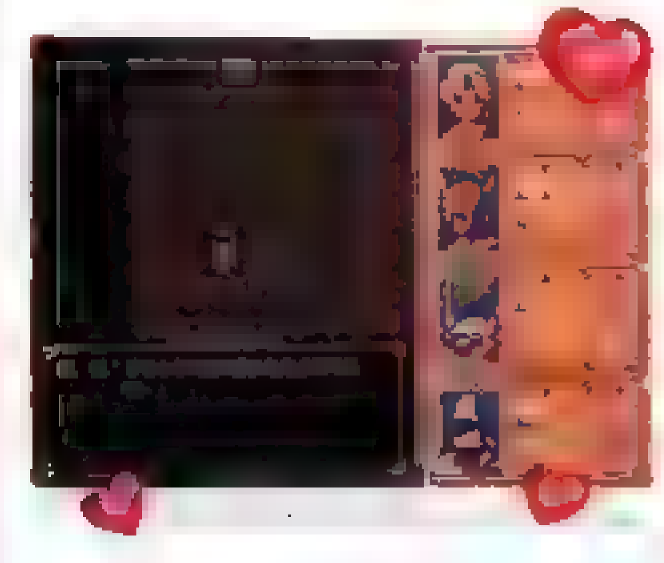
由於很少「涉足」 98 的遊戲之故，對於『光』片裡的戰鬥方式頗感新鮮，未知是否新創的手法?戰鬥一展開時，玩家可以由現身的怪物群中挑選一特定的對象，而相對的，也只能由自己的隊伍中派出一員迎戰，這種「釘孤枝」的方式，可免除附屬隊中較弱成員的分心與麻煩，但是，如果上場的正是「體弱多病」的隊員，也是挺累人的。所幸，隊伍所擁有的道具物品可以共用

，而且，若置身於險象環生的洞窟之內，只要努力維持任一名隊員的呼吸，直到脫身進村落中的旅館睡上一覺，也可以全員復活兼且精、氣、神十足。





怪物的出現頻率是可以由玩家控制的，那一團團不同顏色會四處滾動的…有點黏又不會太黏的小異形，在原野上只要不去碰它就不用砍殺，但是，這種方式在洞窟中卻不見得管用，在一些僅可容身的細窄山道裡，就算轉個身也很容易碰到的。遊戲並不強迫玩家練功，然而，適度的昇級，除了強身報國之外，也可讓自己死得有尊嚴一點……



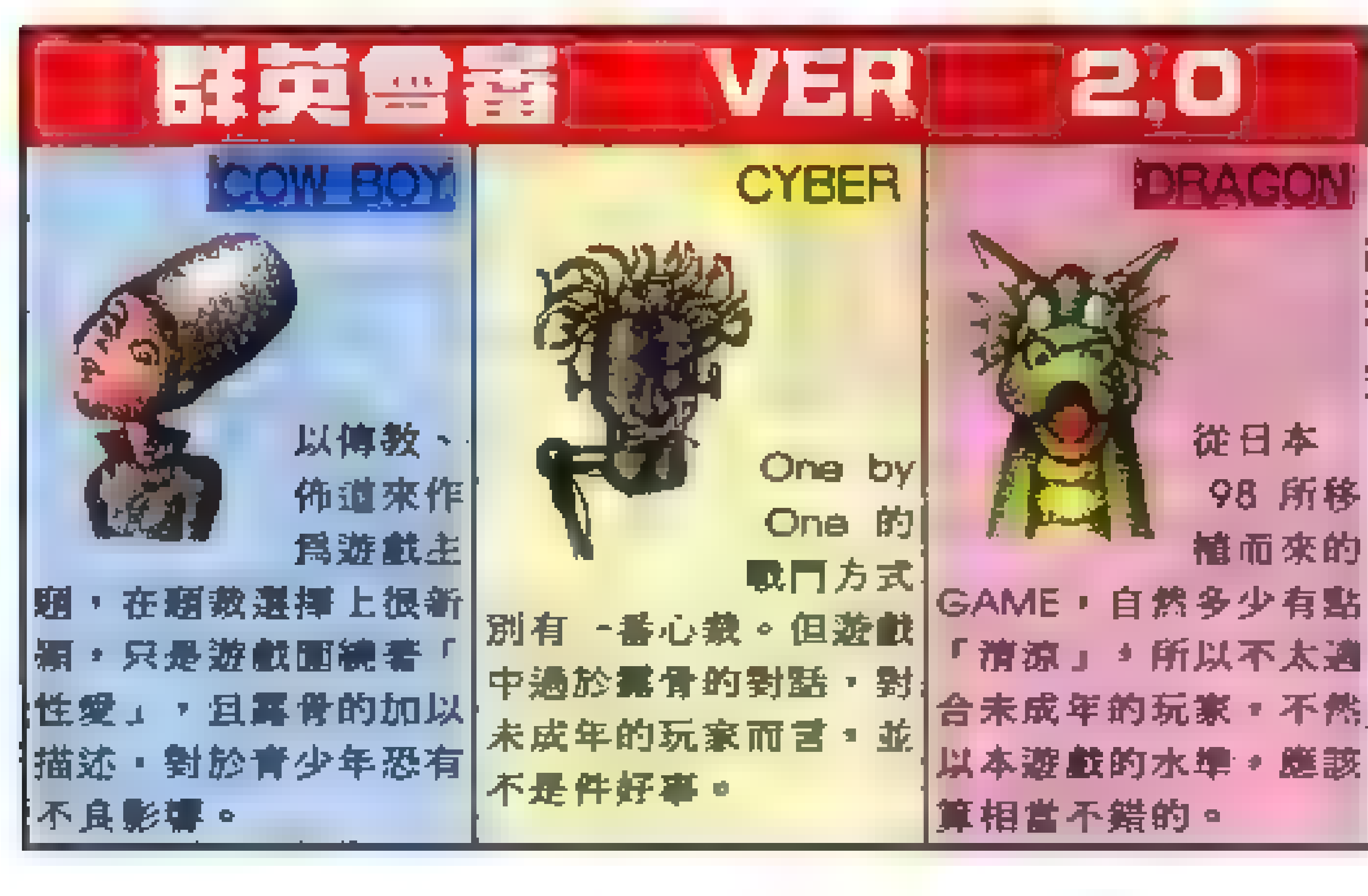
對於性子較急的玩家，戰鬥可能是種精神上的折磨，『光』片尤其如此。在選擇人物和招式後，上場的角色從紮穩馬步、運氣發功到直搗黃龍，不管您是「急統」還是「急獨」，在這兒都得放下身段，延緩腳步…還好啦，人物裝備上不同的武器或進展到某一個層次，發功招式都會跟著改變的，您就慢慢兒欣賞吧。

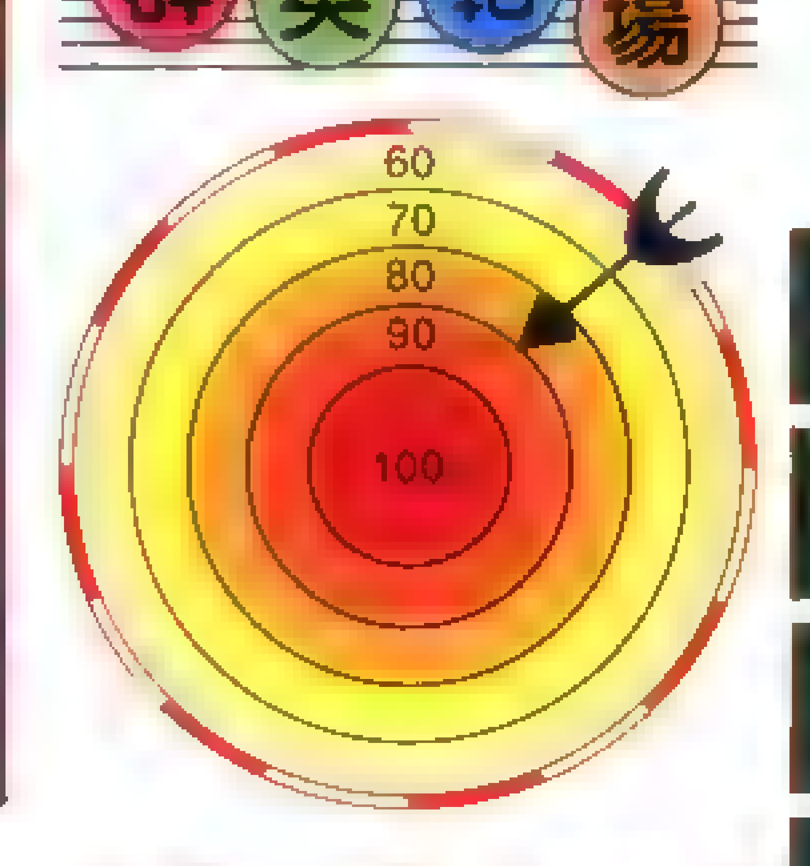


最教草民不敢苟同的，是遊戲的對話訊息，有幾處情節的對話幾乎已到了不忍卒睹的地步，儘管改版時，各「關鍵」字眼皆以「××」替代（還是原日文版即已如此處理？），然而，程度上卻與「小本的」無異。這些「嗯嗯啊啊」加上「××」的負面影響，在軟體分級制尚無法落實的本地，又豈是代理發行公司籲請未成年玩家「自制」就能撇清或奏效的？令人憂心的是，在未成年的校園族群間的「陳倉暗渡」下「黃禍」又將如何遏止？

嚴格說來，「光」片是一款小品 RPG 遊戲，它只適合年齡稍長的玩家在夜闌人靜時，私下闢室玩耍用的…趙滋蕃教授早年有兩本名為「半上流社會」和「半下流社會」的著作，在文藝界頗負盛名，其中「半下流社會」乙書，曾在一次警方大力掃蕩色情刊物的行動中，從書架上被「不識貨」的警員給盡數抄沒了…這只是個笑話，不管您喜不喜歡，草民也只能很阿Q的籲請未成年的十方大德和過往君子，人人「自制」了……

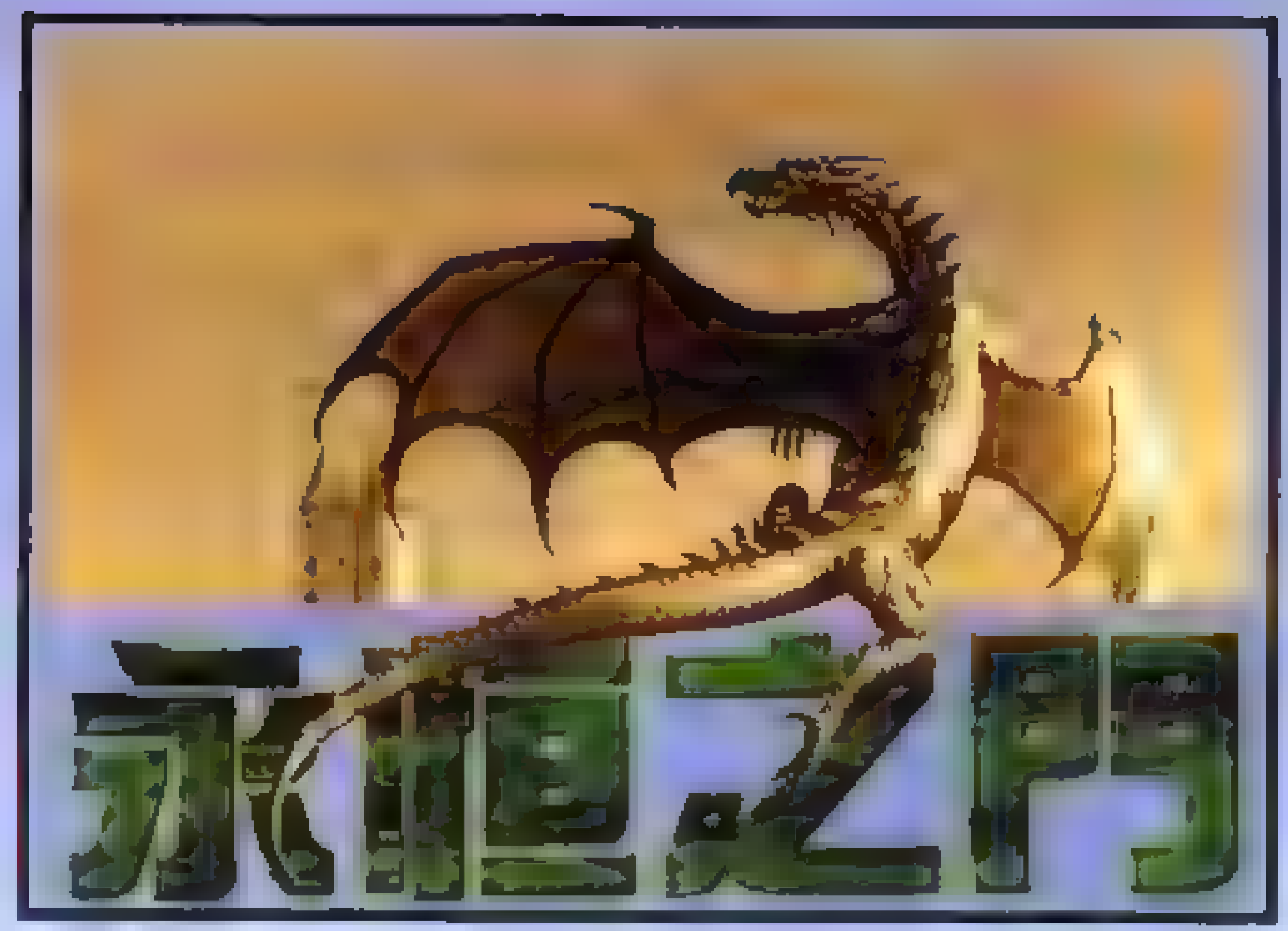








遊戲獵人



◎出版公司／松崗

本文作者／Knight

傑洛，阿伯利亞大陸上精靈族的王子，在尋找魔幻奇水晶的旅途中，得到了其他勇士的協助，在一場激烈的戰役之中，終於擊退了黑暗之神「魔茲斯」，恢復了整個大陸的和平。身為拯救大陸的英雄，傑洛很“自然”的被推舉為大陸的統治者，在傑洛的統治之下，大陸被改名為「肯多利亞」，並且經歷了一段繁華的時期。可惜好景不常，在傑洛死後，他的繼承者卻無法守成，整個國家便逐漸的沒落。

在傑洛死後，一隊冒險者征服了伊斯漢城堡，擊退了魔茲斯和魔骨拉所生的邪惡之子「克羅格」（伊斯漢傳說Ⅰ：魔水晶傳奇），並且將伊斯漢城堡改建成為「奇奇之島」，然後發展成肯多利亞的文化及教育中心。不久之後，邪惡僧侶「山答」利用宗教的影響控制了整個城市，並建造了第二座的伊斯漢城堡，奴役著全大陸的人民。最後在雙生子薩理米茲和薩理米爾的幫助之下，終於使山答伏誅（伊斯漢傳奇Ⅱ：地獄來的信差），但他的邪惡靈魂卻依然存在，隨時伺機復仇。進入永恆之門後，首先便是決定隊伍的成員，遊戲中的人物總共有五種基本屬性，他們分別為力量、體質、敏捷、理智及智慧，當各位創造一個人物之後，遊戲會給玩者一筆點數來做分配，但是說明書中對於各項職業中基本屬性的影響和特性完全略過不提，因此如果是一個 RPG 生手的話，那麼對於各職業屬性的分配可能就會產生一些問題了。另外遊戲中只以短短的一兩句話帶過種族之間的對立情況，但是由於 NPC 的加入是要全體隊員的投票表決，因此即使 NPC 和隊伍中的成員種族相對立，只要多數成員贊成，依然可以邀請他們加入你的隊伍，不過很可能會造成隊伍中投反對票的成員在休息時不告而別；事實上，遊戲手冊對於在何種情況下你的隊伍成員會不告而別並沒有說明，依筆者個人的經驗，即使隊伍中的成員完全是相同陣營或是相同種族，不告而別的情況依然會發生，而且他們還會將原本帶在身上的金錢和物品全部帶走。對於這種



狀況的發生根本無法預測，因此造成筆者現在每次在休息時，都要先存一次檔以預防萬一。

遊戲一開始時，整個隊伍除了每人身上所擁有的一千多塊之外，就只有一把＋４的寶劍，那麼一點錢根本無法買到什麼裝備，對於已經進入第三代的遊戲，而且每個隊伍成員的等級至少都有 13 級的隊伍，這樣的設定似乎是有點奇怪。不過，由於城內貧民區的治安並不是很好，因此在盜賊橫行的狀況之下，隊伍便多了一些練功的靶子，而且將盜賊擊斃之後還可以撿到幾千塊錢，充實一下你那薄薄的錢包；此外這裡的人大概都有路不拾遺的習慣，在城內的某些地方，各位還可以撿到兩幾萬塊錢，算是筆鬻大的收入。

RPG 中最主要的便是練功與劇情，在練功方面，整體而言，怪物出現的時機極為恰當，而且還會重複的出現，讓初期玩者較弱的隊伍，能夠慢慢的練功，提昇隊伍成員的等級。在裝備方面，甚至還出現了＋ 30 的武器，實在是有點誇張，不過在遊戲初期，實在是買不起這麼好武器（除非是修改遊戲資料）。在劇情方面，永恆之門裡你根本無法主動和別人交談，你只能在適當的地點和適當的時機得到訊息；或是在旅店內航聽，使得劇情成單線化發展，而且過於簡略。

現在玩者是越來越挑剔了，玩 3D 立體式的 RPG ，除了要畫面漂亮、遊戲流暢、音樂音效表現出色之外，大家都希望遊戲最好有提供自動繪圖系統，省的方向感差一點的玩者會產生迷路的危險，不過永恆之門的自動繪圖系統也僅是在城鎮中可以使用

，至於在荒野之中，對不起，還是請你自己拿起筆和方格紙來畫地圖吧！其實那也不太能算是自動繪圖系統，因為一開始時你已經能看到全城鎮內的道路地圖，遊戲只不過是幫你加入你所進去的商店、旅館和其他建築物的位置，而且就只有以紅、藍、綠三色箭頭來分別表示，也不能在地圖上加入任何註解，因此建議你最好是一開始便將地圖抓下來，用印表機印出來，然後自己在上面加註解，這樣會比較快也比較方便。永恆之門的遊戲畫面是採 320 × 200 × 256 色的 MCGA 模式，剛開始看到片頭畫面時個人覺的表現只能說是普通（或許是受最近玩多 SVGA 畫面的遊戲的影響），不過在進入遊戲中玩了一陣子之後，便產生了截然不同的感受；你可以發覺製作公司在人物肖像、房屋及怪物等圖形上用心的程度。當你和 NPC 交談時，你還可以發覺他們的嘴巴或是眼睛也會有所動作（不過很可惜的是並沒有語音）。

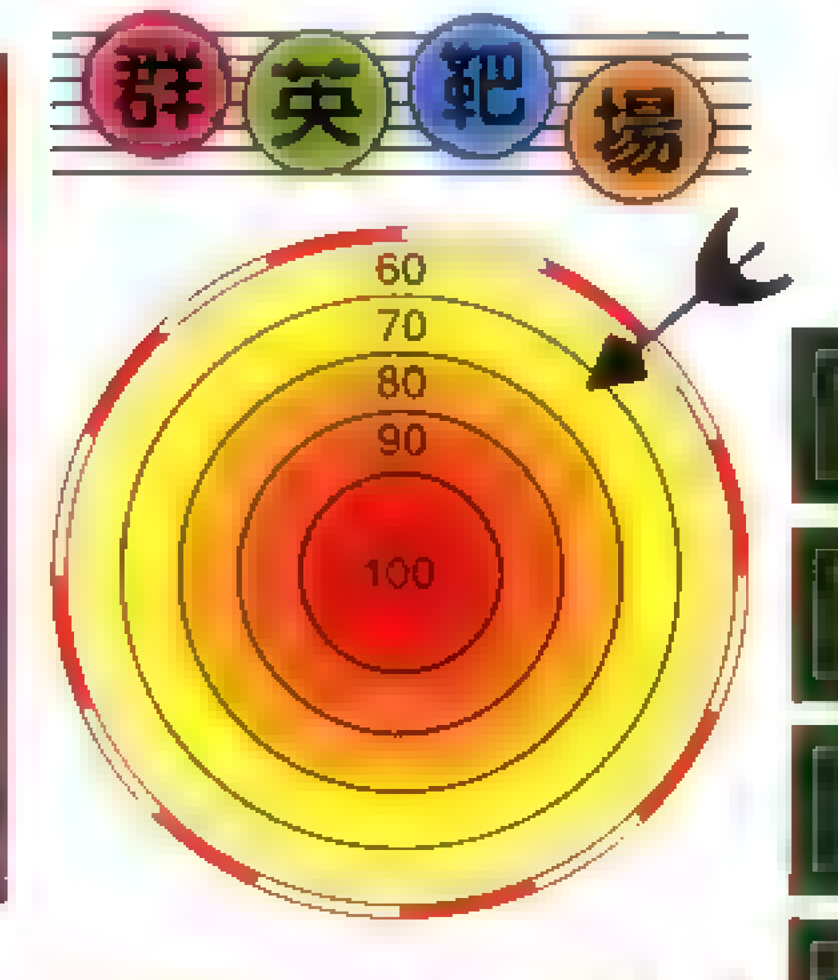
另外遊戲中的光線也會隨著時間而改變，雖然只有三種情況，不過至少意思也到了。難道遊戲畫面就沒有任何缺點了嗎？就個人觀點而言，遊戲中的人物似乎都是一個面，雖然在其他的遊戲內也是同樣的情形，但是至少當你轉個方向時還可以看到他們；而在永恆之門中，你如果換個方向，他們便會突然的從你眼前消失，雖然你很清楚他們就在你的眼前（是不是因為理論上平面是沒有厚度的，所以我們看不到他們？）。



在遊戲支援的音效卡（甚至是音樂）種類越來越多的今天，永恆之門卻只有支援聲霸卡，而且音效的種類大致上也只有各種武器的揮擊聲和武器擊中對方（或自己的隊員受到攻擊）才會出現，不過幸好遊戲在整個音效方面的表現還算可以，各種武器的揮擊聲和武器擊中對方時的聲音多少有些不同。另外在片頭時的音效表現倒還算不錯，搭配片頭畫面之後讓人有那種亂世將再起，英雄即將再度出征的感覺。至於音樂方面，大家都知道聲霸卡用 FM 音源來表現音樂的方式已經逐漸被 Wavetable（或更高級的音源器）淘汰，而在本遊戲中居然還只有支援聲霸卡 FM 音樂，實在是令人失望，而且樂曲的曲目種類並不多，在加上音樂的音量會比音效聲大，所以筆者個人建議是把音樂關閉好讓耳根子清靜一點。

個人在永恆之門中奮戰了一段時間之後，認為遊戲裡面有兩個比較大的缺點，第一點是遊戲中的某些事情的完成有一定的順序，你如果沒有按照順序，那麼很抱歉，這件事情很可能便無法完成，你只有取回從前的進度再來一次，更糟的是你如果只存一個檔的話，那麼只有重新開始。例如玩者如果想要出城就必須經由時空之門，但是時空之門是在馬瑟．傅迪士的房內，只有鄂克．馬士斯才能帶你進入馬瑟．傅迪士的房內，而且僅有一次機會，可是你如果沒有先拿到天文學家給你的紙牌（他和馬瑟．傅迪士的友好證明），你將無法在他房內等待時空之門的開啓，自然也就無法出城繼續完成遊戲。但是這個遊戲順序在遊戲中並沒有很詳細的提到。第　是說明書的編寫並不是很詳盡，說明書只有介紹遊戲背景、操作方法、魔法及一些簡略的說明，對於各種職業的特性、可使用的裝備、升級條件等均沒有說明，難道遊戲公司以為玩者以前都玩過 I 和 II 代嗎？基本上本遊戲還是蠻值得玩，而且玩者如果沒有玩過 I 和 II 代的話，在市面上應該還可以找得到伊斯漢傳奇 I ：魔水晶傳奇，至於伊斯漢傳奇 II 筆者就不清楚了。





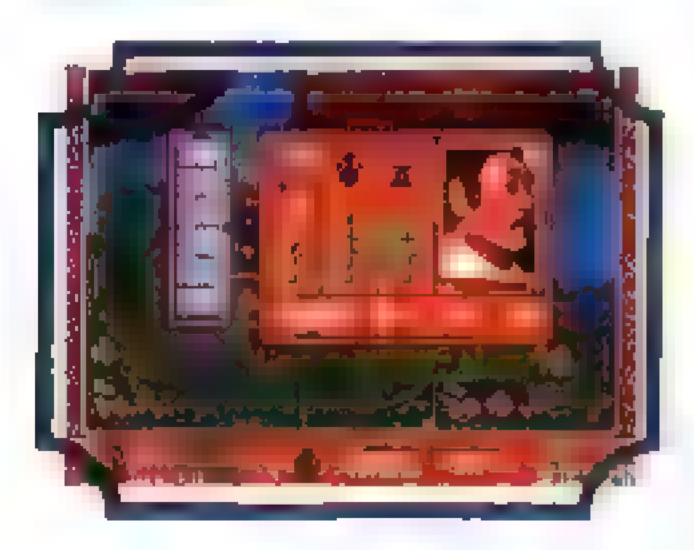




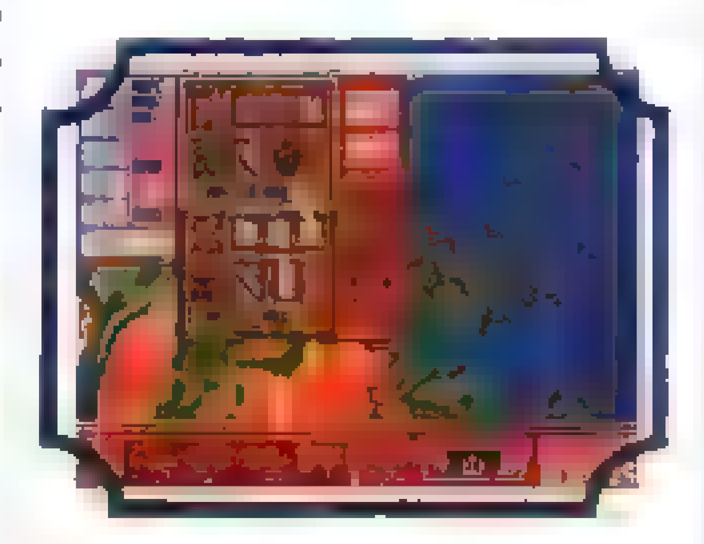
●出版公司／旭光資訊

本文作者／楚　　雲

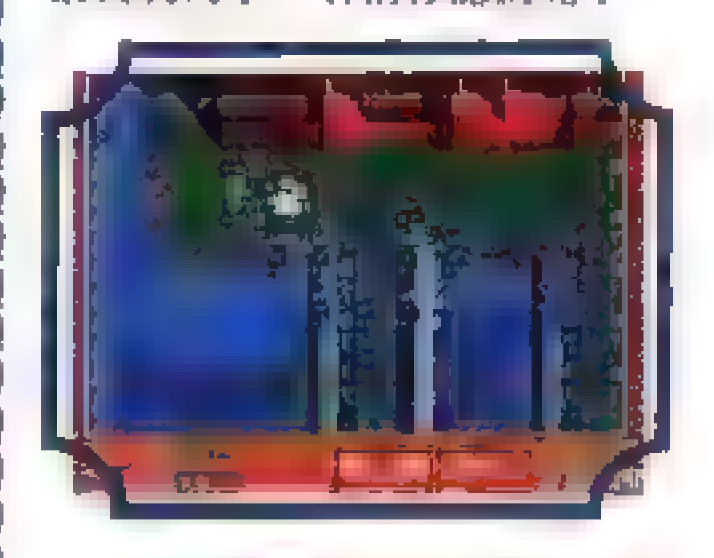
明世宗當政時期，中國邊界遭受侵擾之兩大外患，北為韃靼可汗之俺答（即昔之蒙古人），南則為侵犯沿海各省之海盜。對歷史有興趣的朋友當知，以前船艙狹小，一遇大浪即成逐波之萍，人民海上生活無不冒天候、海盜等雙重危險，此即台灣"埋冤"名之由來；而沿海各島嶼因地屬邊陲，朝廷軍力鞭長莫及，故皆成為海盜竊據窩藏之大本營。本遊戲則以明嘉靖年間戚繼光掃蕩各省海盜為藍本所開發出來的遊戲。



故事情節既與歷史所述有關，那我們就從歷史角度談起。海盜之成員大約可分為殺人越貨的盜賊、宵小，挺而走險的飢民、走私者，遭受朝廷官府迫害的文人、百姓及日本戰國時戰敗削藩廢爵的浪人等複雜的綜合團體，海盜之形成則肇始於嘉靖二年，日本兩封建主大內氏及細川氏因船舶驗發及賓館宴會席次問題而引發的「爭貢之役」，明朝關閉海上貿易，造成走私猖獗，不肖商人結合日本浪人幹起沒本生意而騷擾沿海各省。在當時宦官干政，政治不明的年代及採用中央集權控制的衛所軍隊對於海盜之掃蕩也僅能使其遠走，而無法斷其根源，各位看倌可不要忘了國姓爺的老爸鄭芝龍先生就是受明廷招安而當官的。（據說當時商船出海只要掛上鄭家旗幟即可保太平無事，可見其海上武力之強。）我們還是言歸正傳來談戚大人的剿寇任務，免得有人以為筆者在談明朝的倭寇傳。

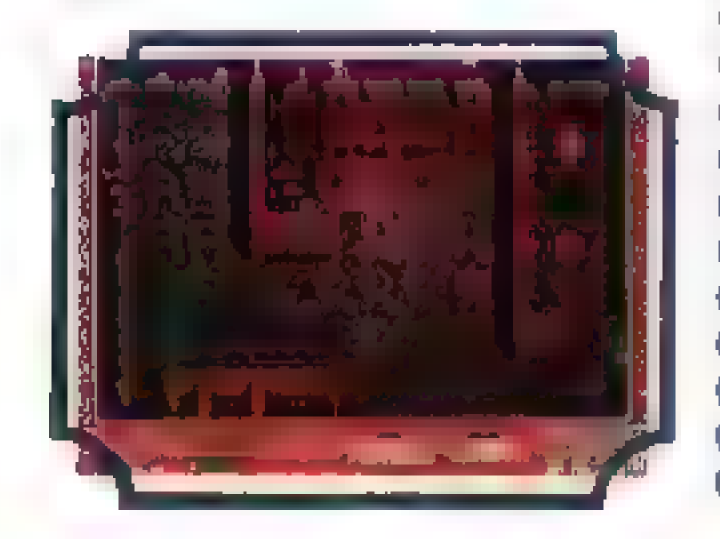


依照歷史記載戚繼光掃蕩海盜大約是從嘉靖 32 年到嘉靖 44 年止共計 13 年的時間，（此點與遊戲中進行的時間略有出入）一開始他是在山東任署都指揮僉事職後，嘉靖 34 年調往浙江，隔年受胡宗憲推薦任參將鎮守寧波、紹興、台州三府。此時戚繼光才真正展開其掃蕩倭寇的軍事長才，而戚繼光在蕩寇中最重要的一項作為：訓練新兵，在遊戲中著墨並不多；依史實上記載戚於嘉靖 38 年 3 次上書請求至義烏募兵，終獲總督胡宗憲同意而成立一支讓倭人聞風喪膽的戚家軍；其部隊以獨特的「鴛鴦陣法」把慣於忍術、設伏的忍者打得七零八落，為戚繼光贏得戚老虎之名。另外如大海盜汪直先生號稱「五峰大船主」，就筆者記憶所及似中官府之計而就逮，而實情形因手上資料不全不敢論斷，在遊戲中雖有動畫提及汪直行刑之事，但對其前因後果並未詳述，讓不了解的玩家會有突兀的感覺，筆者在此提出這兩件事並非有意抹殺製作者花費的心血，只是歷史人物的製作，如能讓玩家能溶入其時情境，似更能產生共鳴，不管對玩遊戲的人或是作遊戲的人來說，應該都是互蒙其利的事。看倌你認為呢？



本遊戲屬於策略類型，不過整個形態上與在台灣享有盛名的三國志系列遊戲（日本光榮公司出版）或是歐美 Civilization 之

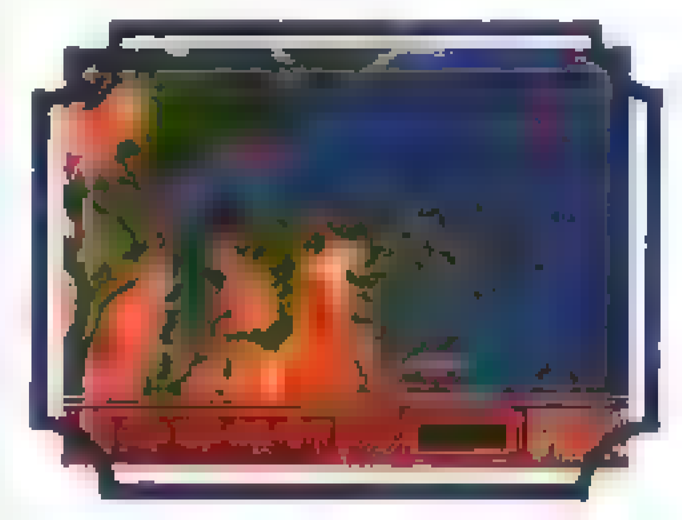
遊戲在玩法上有所差異，雖仍以回合方式進行（每一回合設為五天）但已簡化許多，玩家只能做徵兵、研究、買賣、移動、治療…等幾個選項而已。金錢在本遊戲中雖極為重要，但卻不是玩家所能控制，除非你去攻佔海盜的據點獲得錢財一途外，其餘的就只有靠朝廷的撥款及你旗下州府的每月收益了。而物品的買賣與研究則讓「練功族」的玩家，有無法盡興之憾！而每位將領只能擁有一件寶物及武器的設定，讓筆者覺得有點問題，譬如當你攻下某些海盜之據點時會獲得盔甲、兵器之類的東西，在你無法了解其性能下遊戲就要求你要或不要這件物品，讓你別無選擇之餘地；而且你裝備寶物後原有裝備物品即消失無蹤，萬一你所獲寶物比原有物品差，那不是虧大了嗎？如能設計成可將多餘物品帶到市集賣掉或是將寶物屬性顯示且能隨意更換，這樣是不是較好呢？





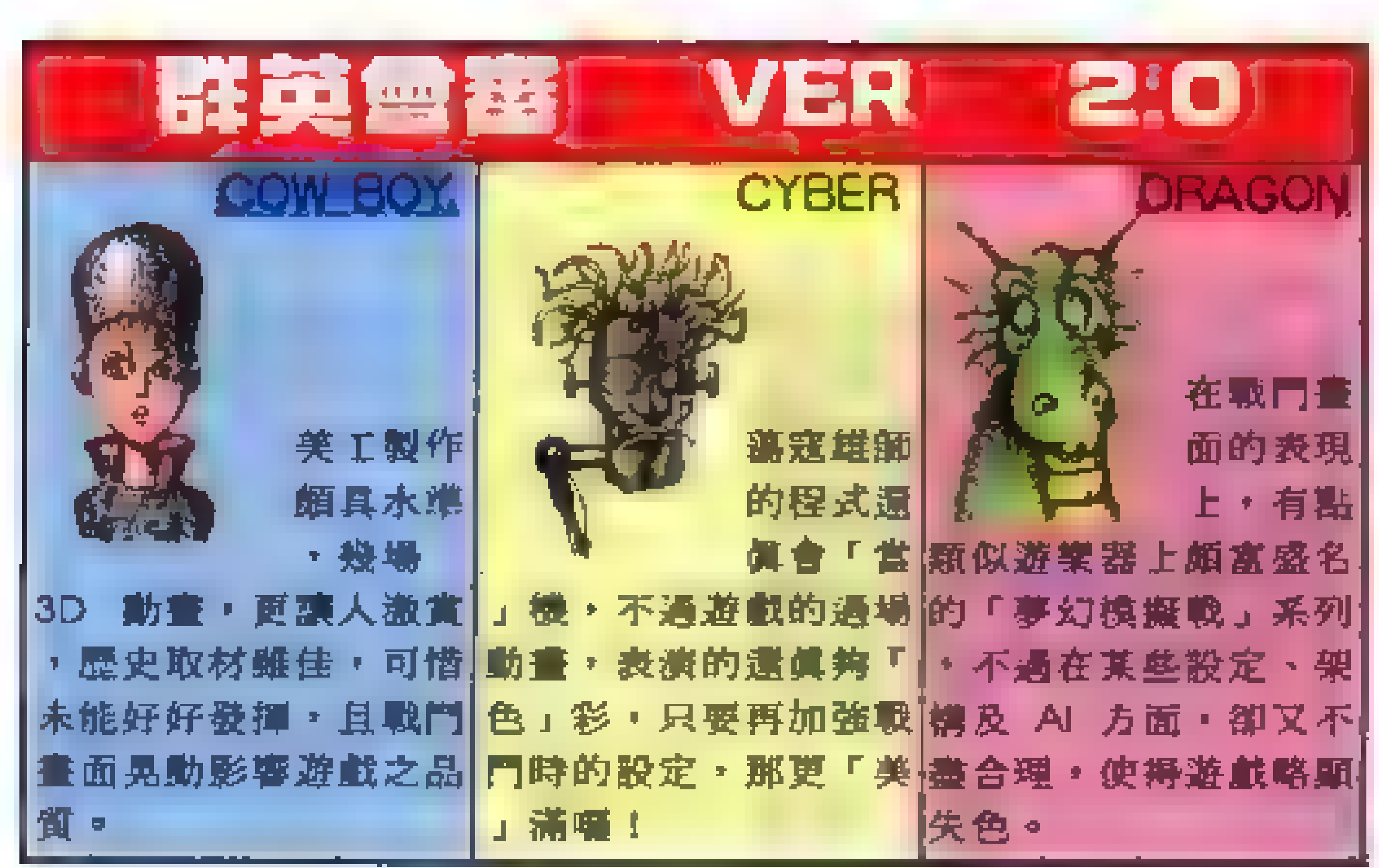
至於遊戲的戰鬥，只要你將部隊移動到海盜佔領的區域就會切換到戰鬥畫面，場景則會依地區不同而有不同，景物擺設安排還算有變化，不至於讓人有平淡的感覺。戰鬥時人物的移動可選擇由將領集中指揮及玩家自行移動每個兵將。此兩種方式各有其優缺點，集中指揮比較省事只要搬動將領，旗下士兵就跟著頭兒走，只是電腦 AI 並不強遇到屋子會卡住出不來；而個別指揮每個兵將的優點則是遇敵時可先派上兵去打消耗戰，而戰鬥輸贏是以將領存亡來判定，故你只要將敵之頭目打敗其部隊即消失。因戚繼光是你的主將，如果他被打敗你的部隊就會全部撤回，所以你絕不能讓他戰敗，可能的話不要派他出征，照樣可以進行掃蕩任務。

因戰鬥時之各個人物的移動設計，造成整個畫面彷似在晃動，而且滑鼠移動時整個畫面跟著動起來，眼睛看久了真是吃不消，希望設計公司在下個遊戲能減少此狀況，以保護我們這些原已飽受摧殘的眼睛。



美工製作在本遊戲的表現是可圈可點，不管是片頭動畫或是幾場交待情節的劇情動畫，全部以 3D 來表現，整個情節如同演電影般，這在本土遊戲比較少見，也讓遊戲更具美感。而以真實人物當劇中人物，是一不錯的構想；且邀請玩家來參與遊戲，此種互動關係值得其他公司效法。最後來談遊戲配樂，幾首音樂的製作亦頗有水準，玩家如想多聽幾回，只要在選單上選擇即可，不須進到遊戲，此種設計倒是滿體貼玩家的。





群英會審 VER 2.0

COW BOY

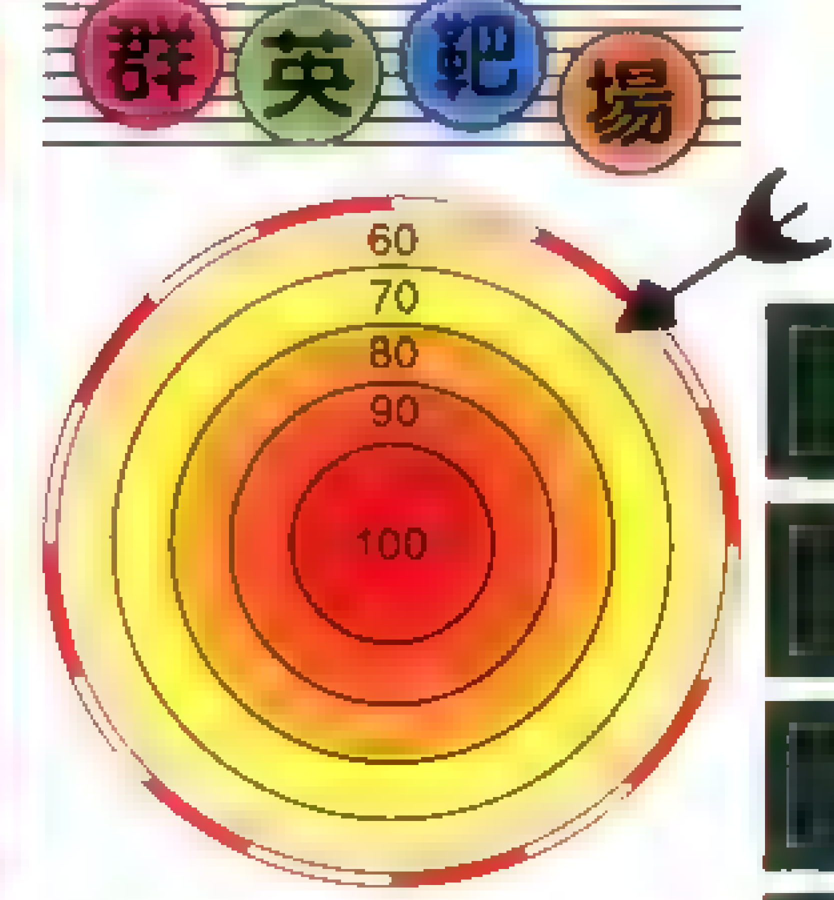
美工製作頗具水準，幾場 3D 動畫，更讓人激賞，歷史取材雖佳，可惜未能好好發揮，且戰鬥畫面晃動影響遊戲之品質。

CYBER

藹寇維翻的程式還真會「當」機，不過遊戲的過場動畫，表演的還真夠「色」彩，只要再加強戰鬥時的設定，那更「美」滿囉！

DRAGON

在戰鬥畫面的表現上，有點類似遊樂器上頗富盛名的「夢幻模擬戰」系列，不過在某些設定、架構及 AI 方面，卻又不盡合理，使得遊戲略顯失色。



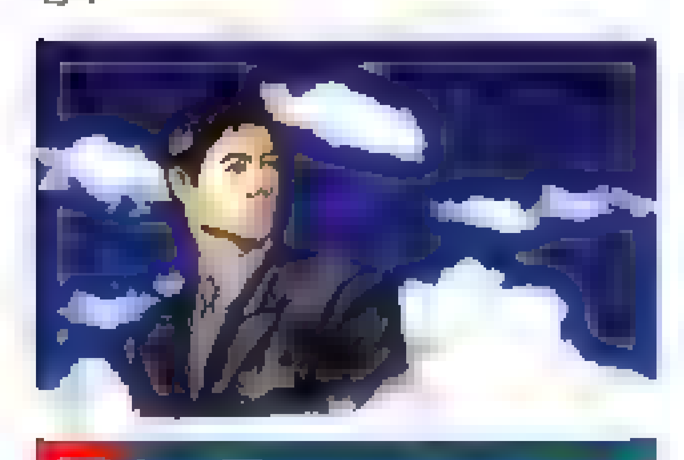


●出版公司／第三波

本文作者／TMC

報告：今年秋收米糧總共1萬5千石；報告：我方軍士已訓練完畢；陛下：這是樂學城的所有資料；…只要是 Koei 迷，相信對以上的事件應該都不會感到陌生。但，這次 Koei 想玩玩新把戲，要玩家「回到未來」，這一回，你將不再是扮演那稱霸一方、雄封已久的諸侯，而是以航空公司總經理的身份登場。

航空霸業，是一個曾經在 98 上風靡一時的老遊戲，此次來勢洶洶，準備以它的兄弟作—航空霸業 II（以下簡稱航 II）在 IBM PC 上大顯身手一番，到底它有幾兩重呢？就讓我們來瞧瞧吧！



目標與伙伴

首先，正如前述，你將就任一家新航空公司的總經理，而接下來的工作，就是要在世界七大洲均設立一家分區代表（分公司），且在某些地區維持一年的旅客數第一，即算獲勝，相反地，如果你在規定期限（一般是 20 年）內未達成目標或者使你的公



司虧損長達一年時，就準備 Say Goodbye 吧！

所謂的孤掌難鳴、團結力量大，航 II 當然也少不了伸張助威的蝦兵蟹將，遊戲中將有四位「號稱」各有所長的員工（為何用「號稱」來形容呢？因雖然職員特性分為三類：談判型、規劃型與平均型。但實際上用起來都差不多，並不會因為你善於談判，就能縮短交涉時間且不管派遣誰，談判的成功率高達百分之 99。至於規劃能力則關係著實行策略的成功機率，但也並非絕對，此外，亦不能因規劃力較佳就能花較少的時間或節省金錢，故筆者覺得下屬的專長，實在沒有什麼參考價值。）除了四位長得慘抱歉的部屬外，還將有一位尚稱清純可人或妖嬌動人（隨著你公司的設址地，會有不同種族與長相）的秘書供你差遣，她是專門幫你處理一些雜物（如：簽收貨物、退還停機坪……）

在此告訴你一個壞消息，你的人力資源就是上述那五位，自始至終既不多也不少，不能解雇也不能挖角，故你就湊和著用吧！



我能做些什麼？

當你搞清楚狀況後，你就可以招集大家來開個會議，聆聽大家對於公司的一切建議。航 II 是個自主權蠻高的遊戲，從公司所在地、名稱、年代、航線…到機上服務品質票價，幾乎一切都由你主宰（除了一開始的資金、停機坪與飛機種類和數目）。員工們不但會針對航線的部份給予意見，還會勸你買一些利潤豐厚的相關事業（如：雅典的展覽館、札幌的商用飯店…），與各項投資額是否足夠（維修費、廣告費、服務費），所以「開會」指令對於初學者是一個不錯的教學功能。



提到設立公司所在地這個工作，你可不要輕忽它，所謂好的開始是成功的一半，在筆者測試數次後，發現這句話倒是恒常不變。怎麼說呢？因為旅客數的多寡是參照航線兩端據點的觀光與經商人數，故航線起點與終點同等重要，所以最好將總公司設立在繁華的城市，才能招攬較多的旅客。在航 II 中，將有另外三家航空公司與你競爭，同樣地，公司設址地也會影響到它的營運狀況，故筆者在某次不小心（其實是 save&load 多次後）的情況下，使對手的總公司都在非洲、中

東…等雞不生蛋、狗不…的地方；於是只花了預定時間的一半多一點即達成目標，故筆者覺得航Ⅱ自行設定公司的位置的立意很好，但可惜因影響太大，使得玩家都只能朝國際大都會發展。

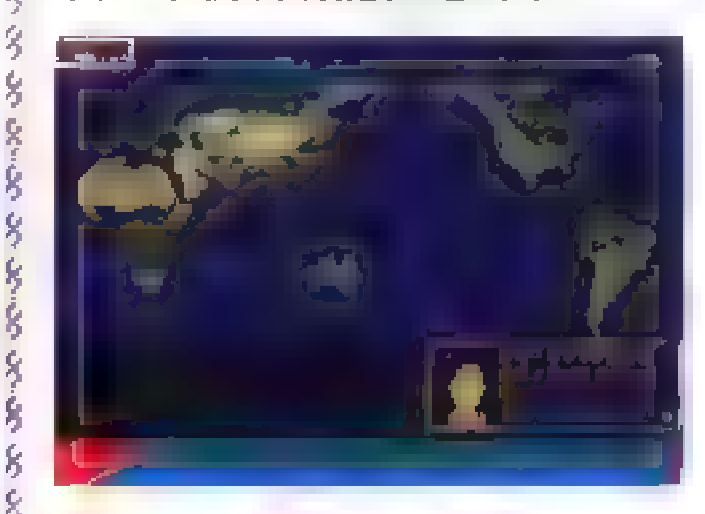


當你讓你的航空公司正式開張並經過一回合後（遊戲的回合數是以季節為單位，故一年分為四個回合），也可再開個會議檢討得失，此外，因為還有三間對手，故你也必須了解它們的底細，好擬應變對策。航Ⅱ在這方面省略了不少步驟，你不需再派密探或忍者，只要選擇察看資料就可免費獲得對手各航線的盈虧、人員流向、資金總額…等大大小小、一應俱全的資料表，於是你就可利用所得的資訊向對手採取削價、惡性競爭…等一針見血的各種商業手段。除此之外，在你建立跨洲的航線後，就可考慮在另一洲設立分公司以擴展業務或者也可買些獲利頗佳的相關事業（如此不但可增加盈利額還可拉高旅客人數，一舉兩得），再者，你如能透過傳播媒體宣傳公司的服務品質與舉辦的一系列活動，將使公司的名氣大幅提升進而帶來大量的新顧客。隨著時代的更遞，每家飛機製造商都將不斷推出新一代的機種，此時你即可選擇適合的機型來淘舊換新，因為這樣做會讓你成本降低、旅客增多且更是你戰勝對手的一大利器。以上就是航Ⅱ中你主要能做的工作，雖然只有寥寥幾大項，但已足夠你體驗一位航空公司負責人的甘與苦。

控[illegible]面

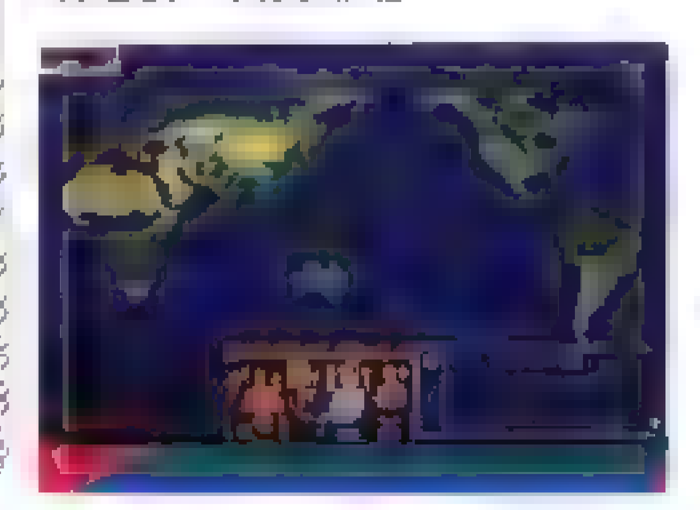


本遊戲的操控是屬於一鼠在手，萬事俱備的形式，故對於那些家中沒有滑鼠的稀有同胞，只能在此向你說抱歉了。至於視覺部份，老實說筆者不太欣賞，因除了開頭、結尾和每條航線初建立時，會有一段動畫外，其餘時候都是以平面化的方式展現（且其中還有一段當飛機飛掛老高時，降落裝置竟然還傻傻地掛在原處，沒有收進機身內，實在令人不解），因此在震撼力與立體化方面的表現就將弱許多，不過，雖然如此，航Ⅱ充份利用畫面將基本資料顯示的安排卻令人覺得十分巧妙，利用簡單的線條、圖形與顏色，使玩家能很快的知曉自己與敵手的所有航線走向與賺賠及員工去向等。再說到聽覺感受，雖不能說它好，但亦不能說它差，至少不再像從前 Koei 的遊戲，老是同首歌曲，聽到都快臭酸了，這回，會因玩家所處在的地域不同而奏出不同風情的樂曲，故使玩者能神遊其中。



結論

航Ⅱ是一個內涵超過外包裝的遊戲，因為它將航空業的模擬做得頗為傳實、透徹，所以當你愈深入探索愈將被其吸引而欲罷不能，唯一遺憾的是它的回合數太少了，但它並不足以影響你從航Ⅱ中能獲得的樂趣；故，快投入航空大亨的行列，與你的朋友或電腦一較長短吧！



群英會審 VER 2.0

COW BOY



KOEI 改弦易轍後，遊戲的種類、內容改變不少，把繁雜的航空運輸業簡化，讓玩家輕鬆上手，在本土遊戲界還不多見，只可惜遊戲畫面略嫌單調。

CYBER



畫面簡單、明瞭，但變化稍嫌不足，容易讓人產生單調的感覺。但遊戲的內涵則遠勝聲光效果，稱得上是一套"料好實在"的作品。

DRAGON



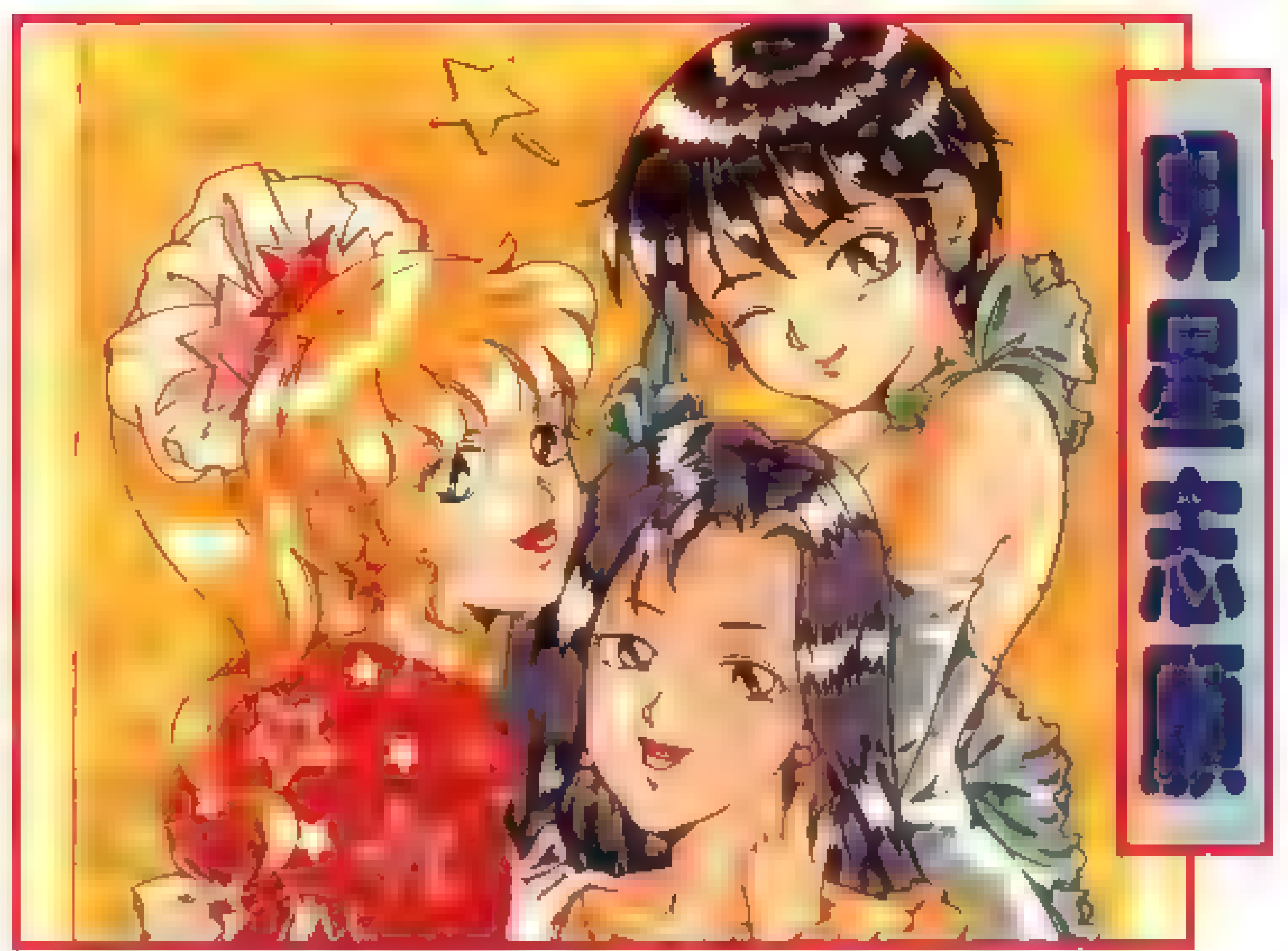
雖[illegible]的[illegible]為平凡，不過在遊戲架構上，卻能夠將航空企業的經營管理詮釋得相當完整，具有相當不錯的水準。

群英靶場

60
70
80
90
100



遊戲獵人



明星志願

●出版公司／大　宇

●本文作者／TMC

【遊戲是這樣開始的……】

話說主角（也就是你囉！）在一個風和日麗的日子裏，在辦公室內飽受了一頓鳥氣後，忿忿不平的四處閒晃，就在逛了三條路五條街後，眼前突然出現了一間造型十分特異的民歌西餐廳，基於好奇的心態，於是你就一腳踏入那玄冥未知的世界裏，一進入餐廳後，耳際旁就飄來了清柔優美的歌聲，正當你沈醉於那動人的弦律時，赫然發現演唱者竟然是你高中時代的夢中情人—周映彤。



於是你毫不猶豫的立即過去搭訕，在閒聊了一陣後，你得知原來她長久以來的心願，就是有朝一日能成爲一位色藝雙全的天后級歌星。眼看心上人因爲沒有良好的家世背景，而只能暫時在民歌餐廳浮沈，苦受生活的摧殘，故你下定決心要盡一己之力來幫助她達成願望，並順便贏得芳心。

睿智的你知道單憑自己是無法給予映彤多大的幫助，於是你立刻衝進老爸的辦公室，大嘴三寸不爛之舌，以期能借重他雄厚的財力成就一番作爲。在你掰得天花亂墜、口沫橫飛後，他終於答應出資一百萬給你成立一間經紀公司，不過，另一方面他也提出了一個相當嚴苛的條件，即是在二年之內拿到演藝界的三項大獎。一場艱苦的奮鬥就此展開了……。

【邁開綺色之路】

明星志願（以下簡稱『明』片）是一款與台灣玩家相當熟悉的美少女夢工廠系列類似的養成遊戲，不過，不同的是，此次你可以同時對二個人進行培養，也就是可在欲登場的十位新人中擇選兩位（男女不拘），因爲每個人的特性、背景…都不相同，故將造成許多種類不同的組合，使得遊戲的變化性大增。

『明』片顧名思義即是將你旗下的人物培育成明星，遊戲中提供了 12 項打工項目讓你的藝人提高知名度並增減某些屬性，不過，因爲是新公司的緣故，所以一開始只有幾個場所可以去，其餘的還必須靠八面玲瓏的你去拓展關係，以替你的愛將爭取更多的曝光機會。在提昇名氣之際，藝人本身的實力與涵養是決定能否在影藝界屹立不搖的關鍵，故『明』片中亦有 10 種訓練課程，其中各有巧妙不同，且和打工項目一樣，成功率與藝人們的興趣和專長息息相關，所以因材施教是勝利不二法門。

此外，有一點較特別的是，各種打工與訓練所能提高的屬性值均有所謂的上限（例：某項打工最多只能將歌藝增至300，當一位歌藝超過300的名星去從事這項打工時，就無法再增加其歌藝的屬性了。）

當你的愛徒們在各方面的表現均達到一定程度後，你就可以開始試著爲他們爭取一些通告，



以進入『明』片的重頭戲。遊戲中共有四個表演舞台（電視錄影、唱片錄音、電影拍片、廣告攝製）讓你大展長材。

【完成通告→提名→得獎】



如果你的藝人已經拍過數支廣告片，數片電影與灌錄過數張唱片後，你接下來所要做的工作就是確保他們能獲得入圍。遊戲中有二種方法，一種為正規的提昇藝人本身的實力並藉由拍攝 MTV 或參與電視專訪來造勢，以創立佳績（『明』片中的提名對象是以賣座最好的前三名為準），另一種方式則是尋求演藝黃牛的協助（只要花點錢，你的明星就可成為內定人選，雖然有些卑鄙，但卻是較保險的方法）。如果你不希望你的藝人在頒獎典禮時變成炮灰，就必須針對關於提名的作品之相關屬性加強培養。

不論你在二年後得了多少座獎盃或一項也沒有，遊戲都將結束，你公司的藝人將可能有 15 種不同的結果，至於你呢？則會依據你的成果及公司營運狀況而至少有五種相異的結局與 3 位結婚對象（也可能打光棍）。



【紅花雖豔麗，仍須綠葉襯】

『明』片除了有精湛的基本架構外，遊戲中還添加了許多特殊事件，如：明星的近況（生病、沮喪…）或行為舉止（出走、做善事…）、社會動態（全球發生溫室效應、某明星的才華獲好評…）與奇怪商人（販賣各類有助益的物品）和演藝黃牛（專解疑難雜症）以及非常有趣的綜藝節目錄影（包括保齡球大賽與天生玩家）…不勝枚舉，使得遊戲更相得益彰。



【結　論】

『明』片以豐富的內容加上融合 SD 可愛的畫風與日本漫畫實有的精美畫風的視覺享受，再配上還算不錯的音樂、音效（雖然依然如國產的大部份遊戲般只支援到聲霸卡）實在是一個頗值得玩的遊戲。



不過我覺得『明』片中還是有幾點令人不太滿意的地方：

(1)當藝人在履行行程時，並沒有像美少女Ⅱ般會有小動畫，而只是以如美少女Ⅰ中的人物表情代表事情的成敗，有些可惜。

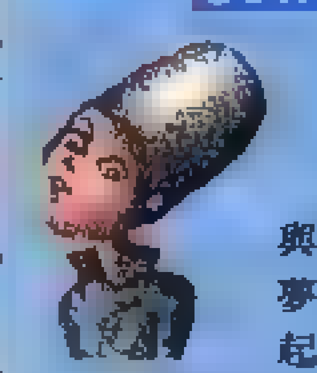
(2)提高公關值的指令在遊戲中、後半段形同虛設。雖然公關屬性增加可使打工的場所變多，但如果 12 項打工地點盡數出爐時，再提高就沒有意義了；且在遊戲進行不久後，公關值就可輕易達到使所有打工的項目出現。

(3)公司的知名度與形象似乎沒有很具體的功效，說明書中也沒有明確的講述。

(4)商店太少，唯一能買東西的對象只有那神出鬼沒有奇怪商人，故在後期感覺錢都花不玩。

除了以上並不很大的遺憾外，『明』片是個可以嘗試的遊戲，來吧！下一個成龍就靠你了！



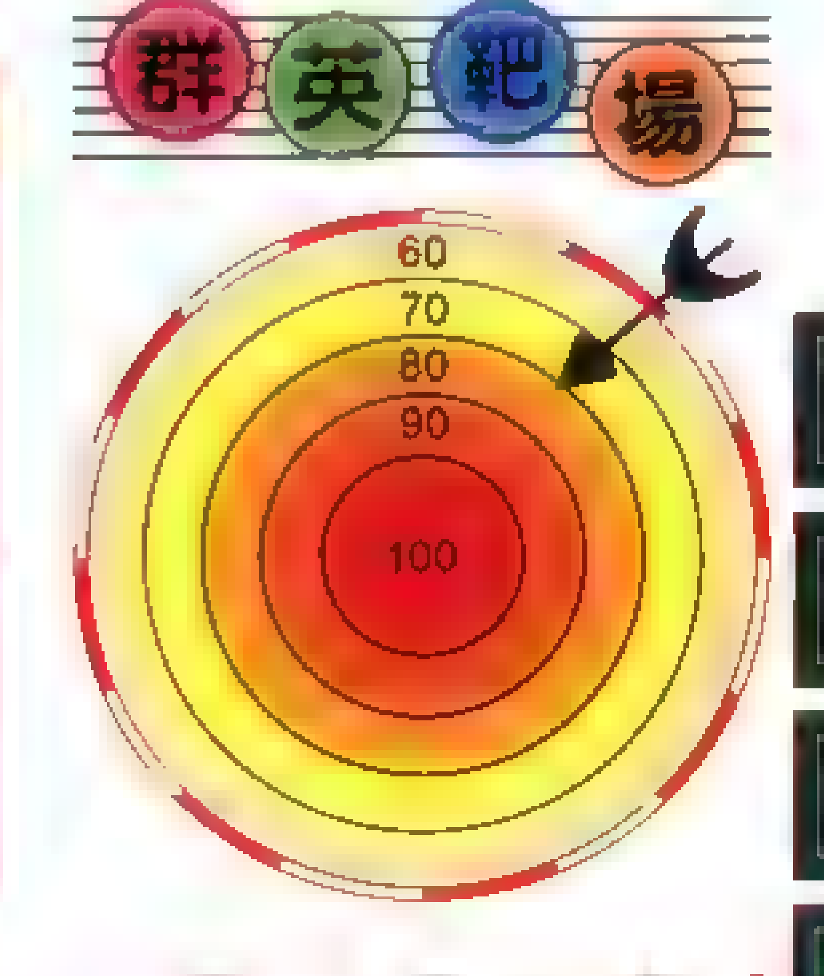


與美少女夢工廠比起，劇情主題更能接近現代人的生活，而遊戲的畫面、場景更是華麗美觀，如能再減少一些小缺失，遊戲會更好玩。



內容有如演藝界的縮影，道盡影歌星之生活百態。結合時下綜藝節目遊戲的創意，產生不少樂趣。

在前陣子「美少女夢工廠」所掀起的模擬養成熱潮之中，本遊戲的水準算是還不錯的；雖然無法完整模擬出複雜的演藝圈，但也滿足了不少玩家的明星夢。



遊戲獵人



一線生機

●出版公司／宏申資訊

本文作者／RXZ

記性不差的玩家應該還記得，一線生機這個遊戲的DEMO曾經在多次的資訊展中露過面，但是卻一直沒有上市的消息；有一天筆者又從經常造訪的電腦公司前經過，竟然不小心看到了它的海報，不知道是不是因為前面新聞太熱炒過頭的緣故，還是最近出了不少搶眼的遊戲，一線生機上市的時候靜悄悄的，知道的人恐怕也不多，雖然如此，我們還是來看一下這個號稱國內第一個即時戰略遊戲的全貌。

無[illegible]

原先筆者對一線生機抱有相當大的期望，但是在玩過它之後卻不這麼想了，筆者比較欣賞的地方，是遊戲的過場動畫和它的畫面，高解析度的即時戰略遊戲在以往並未出現過，原因是即時戰略遊戲講究的是即時性，因此必須在速度方面下功夫，比起回合式的戰鬥更複雜的地方在於分時系統（Time Sharing）的建立，此系統的優劣在大量角色同時出現時就可以明顯地看出；最常見的例子就是射擊遊戲的畫面延遲現象，但是在本遊戲中並沒有明顯的延遲跡象，相當難能可貴。而遊戲的動畫部份也相當地華麗，筆者猜想它應該是外製的部份，所以和主程式在音樂、音效部份有點衝突，因為動畫是獨立的執行模組（.EXE 檔），在執行音樂、音效的時候和主程式有不同的判斷結果，令人遺憾的是遊戲的音樂、音效設定有點混亂，比方說音樂設定成 GM，執行遊戲時鍵入 main（跳過開頭動畫的部份）聲霸卡居然也有音樂，也許你會說那是程式自己修正過來了，大概吧?!然而當你結束一個小戰役執行動畫時，它就當了。離譜的是，標準的 SB PRO Ⅱ居然會在動畫的語音播放時當掉，而且因為光碟讀取資料的緣故，語音的輸出是斷斷續續的（在倍速光碟上），遊戲片頭的語音，是筆者玩過所有遊戲中錄製的較差的一個，簡略的程度讓人無法想像這居然會是一個光碟遊戲的開始，只有幾行捲動的文字加上平凡無奇的語音，而且遊戲的背景音樂過於單調，並不像是說明書上所說「高品質的電子合成音樂」，特別當你使用滑鼠拖曳螢幕的時候，會有難以入耳的高頻噪音（＊註１），可以說是遊戲的一大敗筆。

重[illegible]

除了音樂之外，遊戲有個相當大的缺點，就是它的滑鼠操作和整體的介面。像前面提過的拖曳功能，在主螢幕的框框外就應該要有，但是你一定要按住滑鼠左鍵然後把游標移動到最外面，偏偏有一個系統功能的圖像就在上方，因為決定鍵是滑鼠左鍵，如此一來經常會叫出系統功能選單，無緣無故地打斷遊戲的進行。姑且不論那個奇怪的 DANGER ZONE 圖像為什麼擺在那個討人厭的地方，筆者記得沙丘魔堡Ⅱ（以下簡稱沙Ⅱ）的螢幕拖曳功能是滑鼠右鍵，如此即使有那個圖像，也不至於叫出選單，更何況在螢幕右上角已經有了代表我軍的 ICON，為什麼不乾脆用它做系統選單圖像？更令人氣餒的是，時至今日不知道有多少遊戲，像模擬城市、運輸大亨、沙Ⅱ、魔獸爭霸都已經棄文字而就圖像，反而它卻沒有把別人的

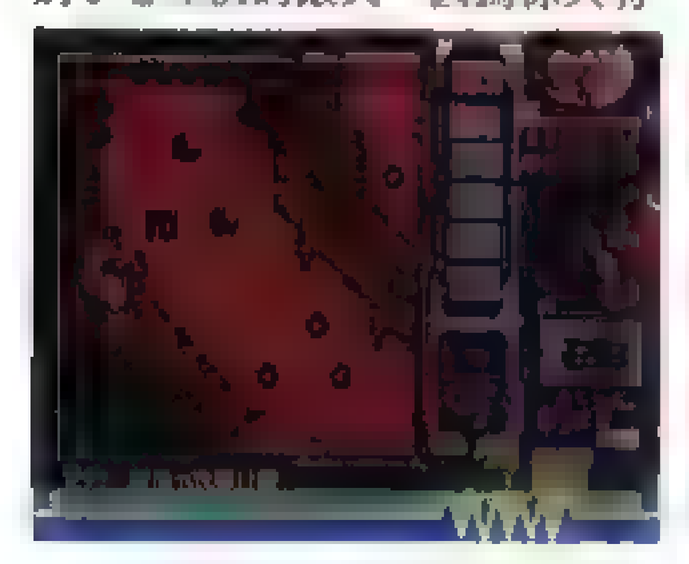


優點拿過來用，實在是辜負了玩家長久的等待。除此之外，在部隊的移動方面，雖然程式設計師在此下了相當大的功夫，只可惜由於地形遠比沙Ⅱ複雜，部隊對於最短路徑的搜尋，AI 仍嫌不足，很明顯的是單一部隊的搜尋會比較接近玩家所希望的，一旦指定移動的部隊變多就很容易亂成一團，不過比起魔獸爭霸來還算過得去；另外值得一提的是遊戲中的武器尺寸設計不當，程式往往為了一個看起來明明可以穿過去的地方，卻得繞一個大圈圈，更有甚者就乾脆罷工，一動也不動，看了真會把人給氣瘋掉。對了，差點忘了很重要的東西—集體移動，當你想要移動很多部隊時，一定很希望能一次移動多個部隊吧?!這個功能只有魔獸爭霸才有（＊註２），所以玩家還是自求多福吧！說起來一線生機抄襲了不少沙Ⅱ的東西，連操作手冊都有沙Ⅱ的影子（稍後再提），像採礦（黑鎢礦＝香料？）、作戰用的武器（砲塔、坦克…），電板（建造基地用的基礎，用以提供電力），作戰的武器

種類不少，三大家族同樣也有所謂的特殊兵器，感覺上有點沙Ⅱ國產版的味道。



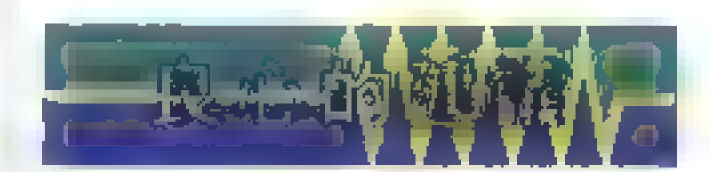
筆者也不知道到底該怎麼來形容這個即時戰略遊戲的 AI ，敵軍的主動攻擊雜亂無章，一點也沒有組織，而且積極性不夠，敵軍通常都只在固定的地點巡邏，所以打起來也不需動什麼大腦；但是敵軍的攻擊準確率比我軍高，而且其索敵能力和警戒半徑都比玩家強，最好還是能以大吃小，隨時準備剛殿突然出現的敵人。在某一些特殊任務時，要特別小心埋伏的敵人，因為你只有



一定量的部隊，沒有製造的能力，不過只要善用人海戰術應該都可以輕鬆過關。筆者告訴各位一個"偷吃步"，遇見敵人時記得選攻擊力最強的部隊，選擇攻擊的選項，在對準敵人開火之前，先看清楚自己控制的部隊開火了沒有；確定它已經發砲後，趕快把攻擊的準星移到敵軍部隊上，按下確定鍵（滑鼠左鍵），看見了嗎？這就是連續發砲攻擊哦！好好善用它，雖然累了點……



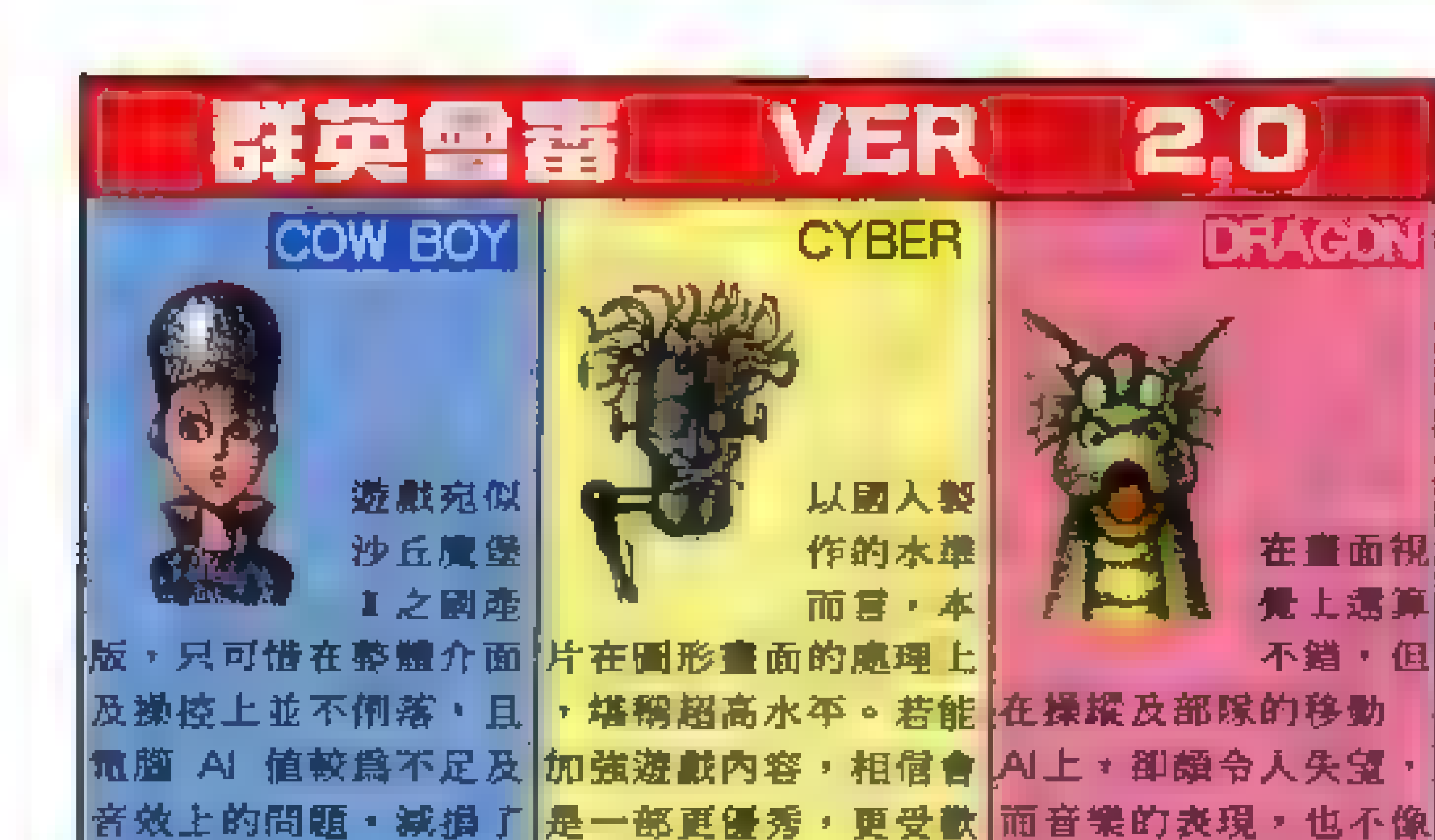
如果你買了這個遊戲的話，筆者希望你一定要看看它的說明書，雖然黑白印刷的紙質不是很好，但是它可以讓你融入遊戲的情境，看到它讓筆者回憶起沙Ⅱ的故事情節。一線生機最成功的地方，應該是在說明書的編寫，整個故事的背景交待得清清楚楚，一點都不含糊，從星系的源起，發展和演進，到最後為什麼三個家族反目成仇，每一段故事都相當具有爆發性，如果把它寫成一部小說或拍成電影，也許會比遊戲來得更有說服力。武器的部份也分列得相當地詳細，只可惜說明書上的圖印得並不理想，和螢幕上所見的有著天壤之別，但是筆者覺得它的構思來自於別人的心血，在原創性方面打了很大的折扣，所以並不是很欣賞。儘管模倣的成份佔大多數，操作介面並不理想，但是遊戲的內容確實是相當地豐富，大大小小的關卡、最後的決戰和穿插在每個大關卡結束之後的過場動畫，將整個遊戲很有系統地串接起來，任務之繁多絕對比沙Ⅱ和魔獸爭霸多得太多，比較可惜的是，由於三個家族的任務幾乎都大同小異，使得遊戲的張力大受限制，同時任務的緊湊性也稍嫌不足，對喜歡刺激的玩家而言會有點拖泥帶水的感覺。

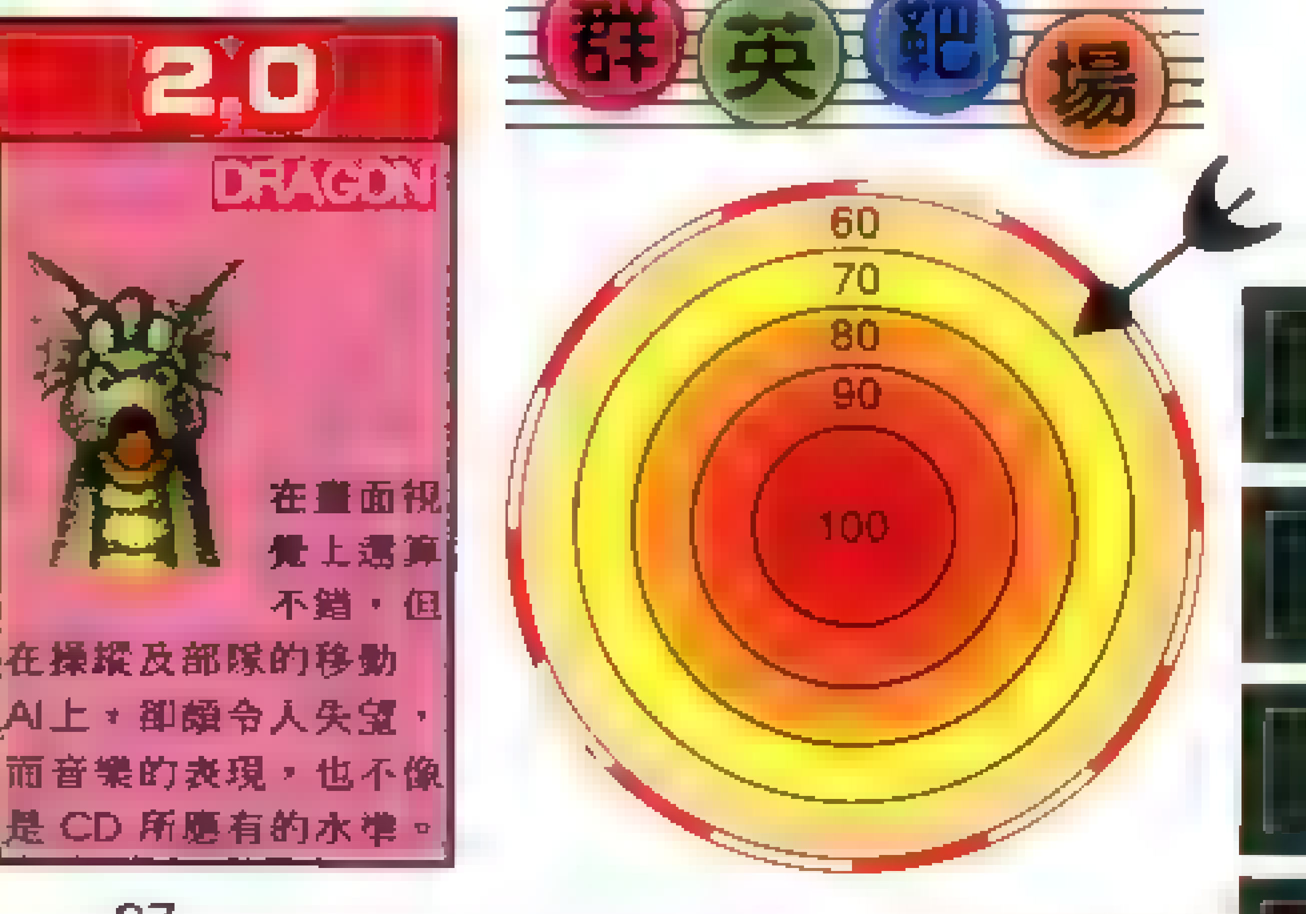


筆者不知道一線生機會不會有二代，如果可能的話，筆者希望它會在音樂、音效上能夠大刀闊斧地改進，像在過場的任務說明也應該能加上語音、在操作介面上做整體的革新，在說明書上多花點錢，編一本具有參考價值的使用手冊、把任務的難度提高一點，讓故事的流程緊湊些，改善電腦的作戰功能和人工智慧、增加連線對戰的功能等等，不要再留給像筆者之前的好戰份子一線生機……

註1：當你一直移動螢幕時，會出現一直不斷重複而且非常之刺耳的聲音。

註2：沙Ⅱ宣稱有此功能，但真正用的時候卻不會做集體的移動，而是單一部隊。











●出版公司／世紀縱橫

■本文作者／HJL

前　文

前不久發行的中國，似乎是一款帶炫的策略遊戲，看起來好像有很廣大的背景、還有很深的內涵，再加上很不錯的畫面，總之，就是相當好玩的樣子，於是區區在下當然是受不了這種誘惑，立刻興沖沖地買一套回家玩，經過好一陣子的砍砍殺殺、經世濟民，也多少玩出了點心得，這會兒就給您報告來著。

關於企劃方面

對一款歷史模擬遊戲而言，資料設定當然是最重要的。所謂設定分兩部份：一部份是關於歷史資料，好比說各朝代以及君王出現的時間，各王朝初建立的國力，科技發明的先後順序等等；另一方面是各項運算參數，包括有各種部隊的諸項屬性設定，都市成長速度，地形相關參數，建築物的建設費與影響力等等。

關於第一種資料，主要功能在於提供玩者很好的歷史環境，這方面最重考據，不過，由於國內製作者對遊戲精緻程度的掌握與專業化的能力上有未逮之處，所以這方面的疏漏俯拾皆是（這樣的心態如何能對抗注重資料考據的日本製品？）。中國在這方面疏漏較少，不知道是因為資料量少的緣故，還是真的有花了不少心思氣力。不管怎麼說，資料量較少的話，會讓玩家比較感受不太到歷史環境的影響。

至於第二種資料，主要是營造出遊戲的流暢感和難度。數據調整設定得好，不但使遊戲中的反饋能適時刺激玩家的成就感，也不會有太困難或太簡單的問題，同時也能防止某些不在預計範圍內的小技巧出現。中國在運算參數的表現上，並沒有達到期望中的專業水準，速度感與反饋的掌握並不算好，過於無趣的流程，有時會使玩家玩到打瞌睡，而難度也調適不當，似乎稍簡單了些（呃，這方面係代表筆者個人觀點……），總之，以遊戲的反饋與速度的角度來看，這款遊戲似乎是比較適合有耐性、不太要求刺激的玩家。



除了以上兩項之外，企劃還有一項 very 重要的工作：遊戲界面。很不幸的，中國的企劃在遊戲人機界面這方面的表現雖不算失敗，卻也稱不上傑出，充其量只能以「雖不滿意，但可接受」來形容。由於遊戲中設定以滑鼠右鈕選擇部隊時，會取消正在進行的工作，而一般要查詢主地圖上地形、都市、部隊的資料也是用右鈕，所以筆者常常發生不小心取消快要完成潛藏任務的移民群的工作指令。另外，脫離部份畫面時一定要選到「離開」的小框框這也挺麻煩的，用滑鼠直接在螢幕上選取指令雖然方便，但連二選一的狀況都要用螢幕選取，似乎就過份了點，用左右鈕不是挺好的？

除了滑鼠配置不當之外，各種數據的資料查詢不甚方便也是問題，筆者常常為了找一筆資料切換數個畫面，如果你玩到後來像筆者建立超過一百座城市，你就會深深體會到數據的取得，將會帶給你多大的困擾；而設計者卻非常殘忍的，使玩家至少切換兩次畫面才能取得所需數據，主畫面上的「都市一覽」指令僅提供非常簡單的資料，最後玩家還是得逐城選擇，一個一個都市去處理全國領地，而不能由一張詳細的大表格迅速分析，對數字導向的玩家而言，這將會是一場可怕的惡夢。總之，從人機界面的表現看來，設計者似乎還沒了解到，流暢方便的界面對遊戲有多重要—尤其是對一款策略遊戲。

程式設計部份

憑良心說，筆者雖然自認對策略遊戲有點辦法，不過，對程式技術方面的知識，畢竟也只是一般水準，所以我們用比較的方式來討論討論比較好。

基本上，筆者對這款遊戲的程式設計師是滿欽佩的，因為國內上市或製作中的遊戲還沒幾個敢上 VESA 模式的（聽說是由於影像卡之間的差異性，以及硬體配備佔有率的問題使然），這種狀況下「中國」居然做了，而且效果還相當不錯，這點值得大家

為其加油。不過自古以來，人就是不知滿足的動物，所以筆者私下希望下一代能以高解析且即時為目標。



當然，這個遊戲還是有些Bug的，最出名的是在海上使用使節團會當機。另外，使用別人的進度檔，好像也可能出問題。有點奇怪的是：對應同樣的情況，有人不會當，有人會當，可能要看運氣吧！不過從網路上的討論看起來，只要你能安裝完成，遊戲中並不會有太多讓你困擾的蟲子，倒是會有些人安裝不順利的，這可能和說明書編排不甚完善，以及安裝程式對不同環境的應變力不足有關吧？

程式的另一個部份是人工智慧。電腦表現的果然挺像電腦，不是說笨，只是一些生硬的狀況難免，不過針對都市所在位置與人口數不同，倒也會對投資項目做一番調整，算是坦蕩蕩、不作弊的發展。只是有一點很奇怪，只要我方都市沒有駐留部隊，電腦的部隊立刻就會靠上來，相反的，只要有部隊，電腦絕對不會貿然出手，似乎是作了點手腳的樣子。

畫面表現

筆者以為中國在美術表現上，應該是一致公認相當傑出吧？片頭身著盔甲的武將是筆者的最愛。遊戲過程中乾淨明亮的用色，可愛大方的圖素，還有城市景觀中細膩的展現建築物，在在表現出製作上對美術工作的高品質要求，相信應該有很多人為此決定買這款遊戲吧？

比較可惜的，是在你經歷漫漫五千年的經營之後，你會毫無反擊能力的被一個全中國都知道的人搞定（長這麼大還沒聽過有當權者會自動退位的），遊戲將自動結束，而等你的是非常非常簡單的三兩張畫面，沒有分數，沒有評論，沒有任何你以為會有的，讓你無法想像這麼華麗的遊戲，會有這麼簡陋的結尾，期待死後有一場隆重的追悼大會的玩家，可能會大失所望。

要是以畫面而言，也許亡國會比較好，玩家可以清楚的感受到畫面上戰場的悲涼，還有可愛的小人會自殺，真好…呃，我的意思是畫的真好……



嗯～，遊戲有一種很有趣的特性：一個遊戲的整體感並不等於各部份成績的和。所以單一部份的好壞雖然重要，但整合起來又是一番新感覺。中國這款遊戲的整體感算是蠻完整的，雖然在一些單項進行分析時各自有些問題，不過搭配起來相當完整的結構會覆蓋一些小缺失。

話說回來，整體性雖然算完整，不過娛樂性卻要加強才行，遊戲中反饋不夠多、不夠強，比較追尋刺激的玩家可能玩不下去，而結尾部份更是叫人洩氣的緊，以歷史教材而言算是不錯的常識教育，以遊戲角度則僅達到「溫和地滿足部份玩家」的水準。

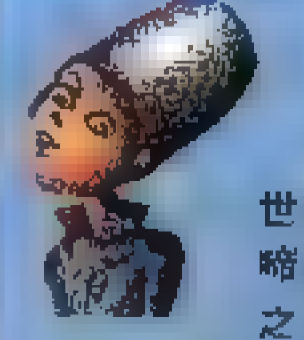




把整篇分析閱讀一遍後，感覺上似乎是貶多於褒，如果你因此而對這款遊戲有所遲疑的話，那很抱歉，筆者大概不小心誤導您了。其實這款遊戲是不錯的，只是愛之深，責之切，所以筆者以評論外國遊戲的標準來討論它，而不是以國產遊戲視之。要是以國產遊戲而言，這款遊戲在許多方面的表現水準都算是到達一個新標竿，大概只在企劃與音樂部份還有相當的進步空間。

群英會審 VER 2.0

COW BOY



世紀縱橫略顯初試之作，整體架構設計在水準之上，國內遊戲界能如此設計者還不多見，小缺失如能再改善遊戲會更完美。

CYBER

AI 部份不盡理想，若將城鎮部份交由電腦管理，則易造成資源調配不當的問題，但若自行管理，在後期則會變成一項繁瑣的差事。

DRAGON

本遊戲在整體結構上頗類似「文明帝國」，但在某些設定上卻頗有缺失，如糧食不足，同一方格只能有一個部隊等，不過本遊戲的畫面卻是國內少見的出色。

群英靶場

60
70
80
90
100





●出版公司／邁　點
●本文作者／羅　蘋

當本遊戲首度在雜誌上刊出幾張介紹的畫面時，筆者就深深地被那瑰麗細緻的美工所吸引，但心中卻也同時存有迷惑，會不會那些圖形只是片頭或過場動畫之一？這個遊戲會不會只是空有傲人圖形，其他部份卻貧乏不堪？



令人驚異的美工水準

筆者看過不少CD遊戲的開場動畫，然而本遊戲的開頭劇情部份無疑地是表現最佳的一個。設計者巧妙地運鏡並且大膽的變化取景角度，配上完美的剪接與流暢的表現，保證讓您看得目瞪口呆，直呼過癮！

當進入遊戲後，筆者心中的原先疑慮便一掃而空。遊戲進行過程的畫面水準和開場動畫完全相同，甚至有過之而無不及。在平時是以第一人稱的方式來表現，當主角在移動地點或做某些關鍵動作（例如把碗拿給對方，或是將繩子綁上牛的脖子……），便會切換成第三人稱的動畫，而此種切換成動畫的頻率相當的高！也因此您在進行本遊戲時，會有一種〝動〞的感覺，這種特殊的感覺，在其他以第三人稱方式表現或是只以靜態畫面切換的遊戲中，是不易感受領悟到的。

在靜態畫面的表現方面，不管是畫面的配色，細緻度與人物大小各方面，都是上乘之作。乍看本遊戲，很多人都會誤以為是高解析度的畫面。筆者為了撰寫本遊戲評論，必須用抓圖軟體抓取一些畫面，才吃驚地發現畫面的解析度是320×200的低解析度！其實如果玩家們稍微注意下，就會發現歐洲國家出品的遊戲，美工的能力大都具有令人咋舌的水準。例如〝印加帝國〞系列、〝頑皮小精靈〞系列，Silmarils公司的〝水晶魔域〞、〝鐵路大戰略〞、〝伊斯湯傳奇〞…等作品，都能夠以320×200的低解析度，勾勒描繪出沒有明顯粗糙邊緣的圖形，而配色抖體並注重色系的一致性，更和美式畫風容易出現的〝俗艷〞有相當大的差別。



本遊戲的靜態畫面並非以九十度角來切換，也非如〝殺人月〞般的無段切換方式，而是介於兩者之間。人物或怪獸的造形都很大，但卻相當細緻，缺點是移動時有些生硬而不自然。

在其他部份，本遊戲並沒有設計可調整畫面亮度的〝gamma correction〞的功能，在某些螢幕上會出現暗暗的現象，對遊戲的進行造成相當程度的困擾。

另方面，不知是原公司不願提供或是技術上的困難，某些畫面上的英文訊息並沒有因為中文化而變成中文，例如觀看魔法書時出現的放大畫面，上面的法術說明便仍是維持原來的英文。

簡易・奇特的遊戲介面

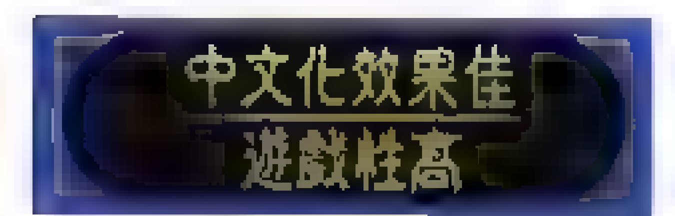
本遊戲真正是一隻滑鼠從頭玩到底，甚至連存檔時輸入檔名的程序都免了。游標是隻小紅龍，能否往某個方向前進是依照小紅龍的頭部是否有往該方向點而決定。然而由於往前和往後的樣子看來頗相似，很容易按錯，起初也不易適應。至於其他拿取、放置物品都是以滑鼠的左右鍵來完成。缺點在於，若要開啟主角的物品狀態選單，必須把滑鼠移動到左上角，按下滑鼠右鍵，而這動作剛好和〝使用武器〞或〝丟出物品〞的按鍵相同，所以只要一不小心，很容易會在想要〝開啟選單〞時把東西丟出，或是誤往前方砍上一刀。

另方面，不小心丟出去的物品並不容易找到，所以多存檔是上策。另方面，和人談話前最好



先把武器收起來，因為如果不小心按錯滑鼠鍵，往前一砍，對方便會誤以為你要向他攻擊，而不停地向你追殺，除非載入遊戲，否則沒有其他方法可以消除他的敵意了。

某些可拿取的物品或是可以有作用的地方，小紅龍游標並不會有什麼變化，或許是設計上的疏漏吧！



本遊戲破天荒禮請了知名演員郎祖筠、曾國城、宋少卿等擔任中文語音的配音人員，果然在效果上令人刮目相看。從片頭的介紹，便能深刻的感受到專業演員果真不同凡響，說話時的抑揚頓挫，轉折斷句，絕非一些其他中文化光碟由非專業人員配製出呆板生硬的〝笑〞果所能比擬。

在全程語音的遊戲過程中，每個人物都有獨特的聲音與性格，甚至連〝台灣國語〞、〝外省語〞、〝台語〞等都一應俱全。



除此之外，咬字清晰與翻譯得當，都是十分難能可貴的成績。



本遊戲有完整的劇本原著，而且本遊戲只是系列的第一部序曲。因此整個遊戲的目標十分明確，就是設法爭取其他十二位龍劍客的同意票，在選舉時得到大多數同意票，順利成為龍劍客。

遊戲世界十分廣闊，而且對話均十分有趣，謎題方面並不是十分困難，特色是同一個謎題有時並不是只有唯一解法，所以不管是新手或老鳥，都能玩得津津有味，沈迷其中。

一些小缺點

由於本遊戲完全沒有任何訊息，因此如果某些人物的語調比較誇張奇怪時，可能會聽不清楚在說什麼。而對於失聰的玩家而言，本遊戲的設計將使他們成為被遺忘的一群。

遊戲進行中完全沒有背景音樂，是一大缺憾。存取檔的數目也嫌太少了些。敵人的 AI 低得離譜，只要努力些砍幾刀，大多能輕易過關。比較奇怪的設計是遊戲中的 NPC 每個人都可以被砍死（如果你手癢的話），而砍死他後，自然就聽不到他的提示與評語了，不過有個善用此設計的秘密，就是某些完成任務後仍不給你好臉色的龍劍客，可以砍死他，減少一票反對票，哈哈！

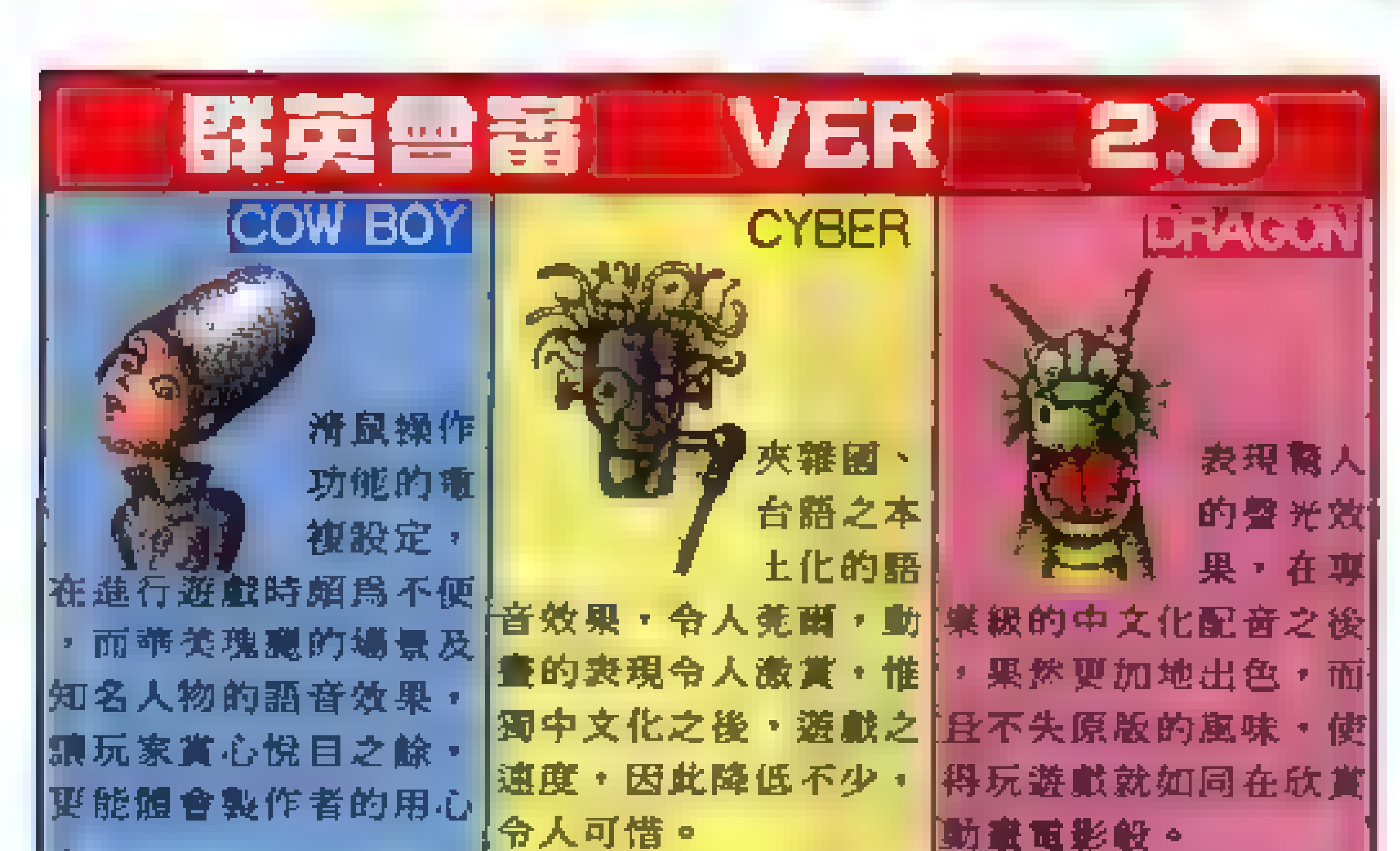
敵人有時會不小心〝卡〞在牆壁中，動彈不得，當遇上這個 Bug 時，大叫一聲〝天助我也！〞並立刻向前衝去揮刀亂砍，應是大家一致的共識吧！

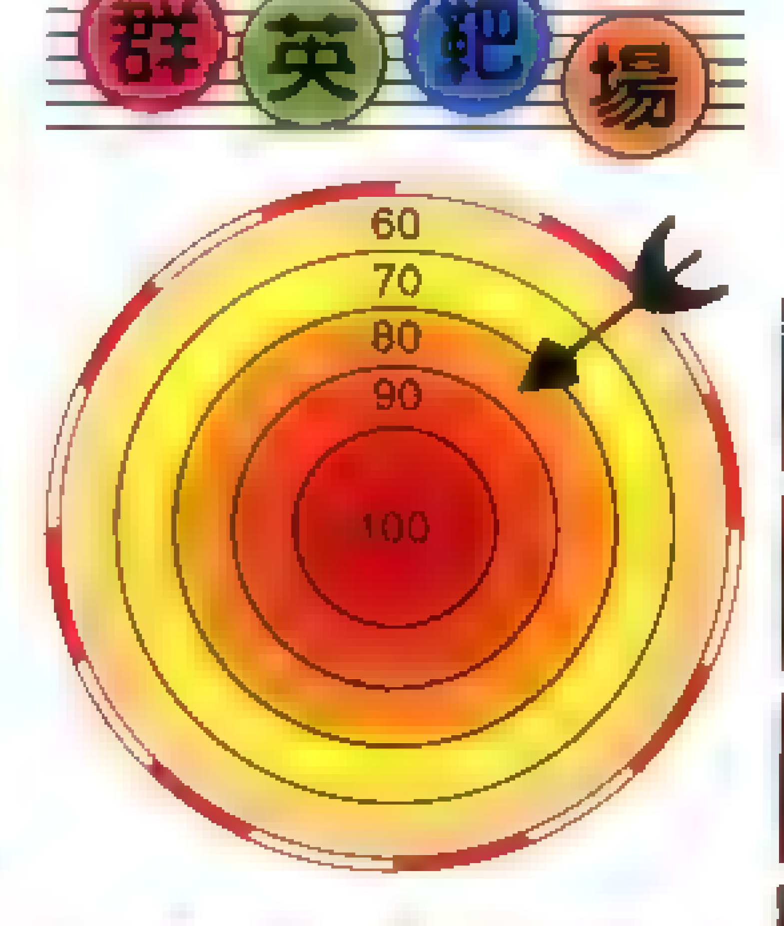


結論

本遊戲在各方面的表現均屬上乘，絕對值得您一試。值得提的是，本遊戲以兩片光碟的容量，帶給您物超所值的內容。因為程式設計師不但把大部份的檔案加以連接，形成一個六百 MB 以上的大檔，而且還內建了資料壓縮的功能。

不管是新手或老手，〝龍劍客〞將會帶給您一段值回票價的聲光之旅！





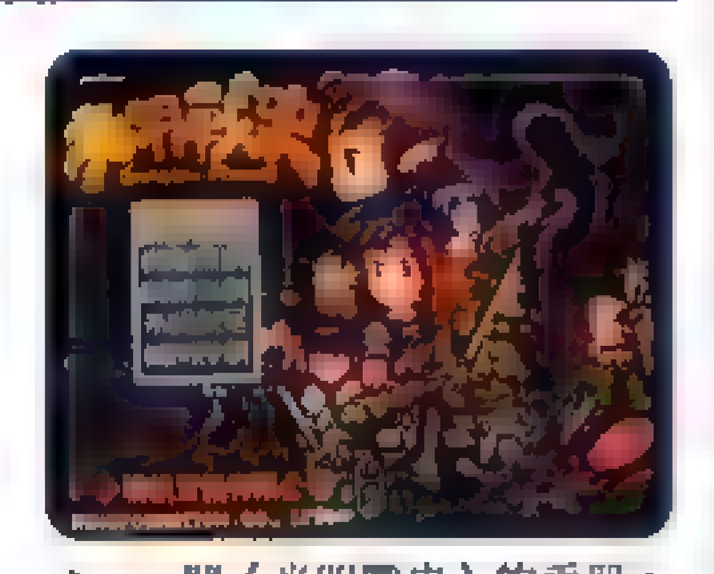
遊戲獵人



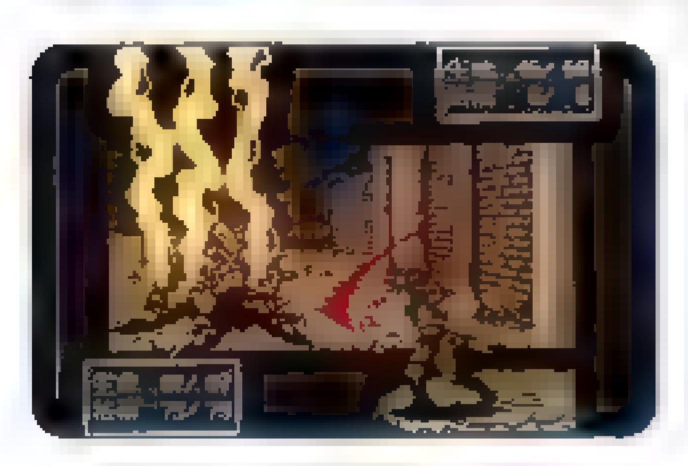


●出版公司／精　訊

■本文作者／L.C.J



打開《光明戰史》的手冊，最令人印象深刻的，大概就是那載滿密密麻麻文字的「歷史」吧？雖然《光明戰史》的劇情介紹可以說是國內同類型遊戲中最仔細的，但是文中提到太多的「魔王」及「勇者」，使人搞不清楚誰才是最後的大魔王，誰才是真正的勇者；光看劇情介紹，玩家大概也搞不清到底還有那些魔王活著，自己要打倒的是那一位魔王。筆者在玩了多套 RPG 式戰略遊戲後，發現最近流行的劇情是：「勇者打倒魔王後，將他封印起來。」這種劇情大概是為了以後「開拍續集」比較容易所設計的吧？否則要是勇者把大魔王殺死了，以後的壞蛋要給誰來演？

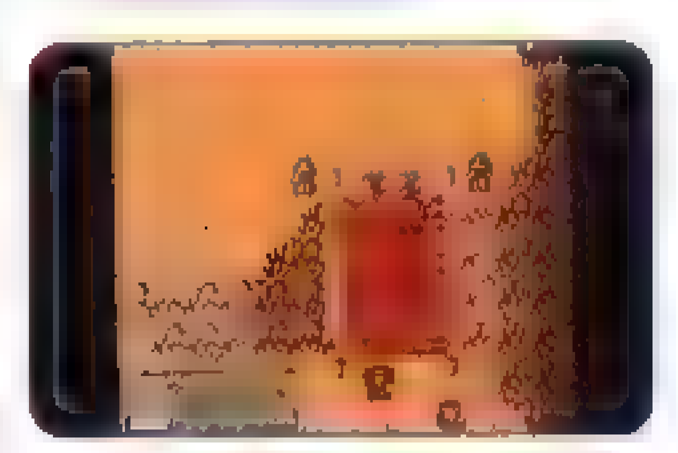


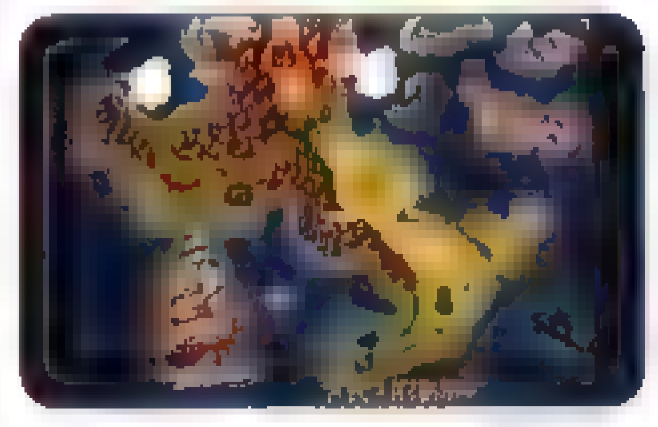
除了開場的劇情較爲雜亂外，《光明戰史》在其他場景的設計就還算不錯，整個遊戲對白的字數大概也是國內同類型遊戲中最多的；美中不足的是錯別字的數目實在太多，根據筆者的估計大約有幾十個之多，真的是有點離譜。

遊戲的進行方式是近乎單線式的。玩家必須到各個城鎮的酒店、民家、王宮等地打聽消息，獲得了關鍵的線索後，才能進入下一個戰場。不過遊戲中也出現了一個不小的 BUG ，就是最後一關的「浮遊要塞」竟然一開始就浮現在地圖上。比較特殊的是遊戲中的戰鬥模式採用以敏捷度來決定攻擊順序的方式；這種方式固然可以彌補回合制的部分缺點，但是卻會形成另一奇特的現象：敏捷度高的人由於每次攻擊都成功，所以等級提升非常迅速，等級低及敏捷度差的人則因爲攻擊常常失敗，所以升級幾乎是遙遙無期。爲了避免這種情形，玩家在練功時最好平均發展；萬一出現隊員等級相差太多的現象，就要立刻使用「皮歐拉」、「拜基會特」等法術幫助等級低的人大量獲取經驗值。







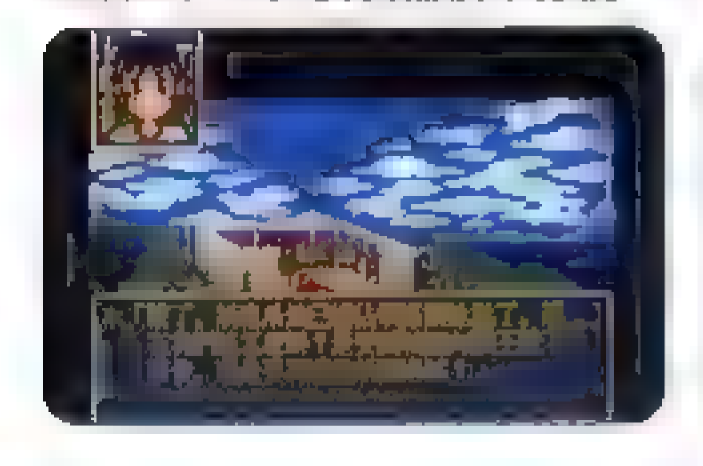


國內的 RPG 式戰略遊戲　AI 並不高，如果玩家採用 Load ／ Save　大法，大部份都能迅速過關。爲了延長遊戲的壽命，設計公司紛紛在戰鬥中對玩家的存檔加以限制（其中又以精訊公司爲最）；筆者對這種作法十分感冒，畢竟玩遊戲是爲了獲取樂趣，打發時間；限制存檔無疑使玩家的時間受制於遊戲，不折不扣變成了「被遊戲玩」。雖然《光明戰史》在戰鬥中一樣不能存檔，但是遊戲中提供的「魯拉」法術隨時都可以幫助玩家脫離戰場，回到主選單存檔；如此可以將玩家的不便減至最低算是最佳的補救措施了，不過筆者還是認爲不要限制存檔才是上策。





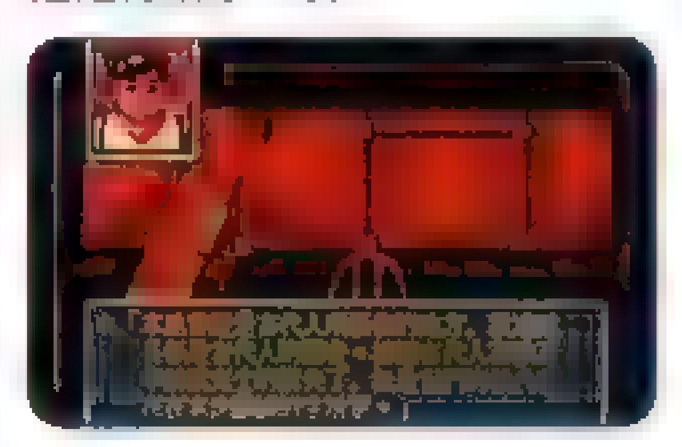
在操作介面方面，《光明戰史》的選單是由上、下、左、右四方移動至中央的四方格所組成，這種設計剛見到會令人有新鮮感，然而久了之後，筆者個人認爲這種設計只是徒然浪費玩家時間及制造不便而已；因爲玩家每次選取指令都要等待四個方格跑到中間，選取最底層的指令往往要等個三、四次以上；而且方格太小，常常會發生誤按的情形。這種設計也衍出另一個問題：武器欄太少及交換裝備很不方便。



通常每一名隊員都要裝備武器，所以要佔去四個欄位中的一格，只有三個欄位對本類型的遊戲而言，實在太少了一點。



一如其他的戰略 RPG，《光明戰史》也把主角陣亡當成失敗條件之一。不過不知道爲什麼，本遊戲的主角就是特別容易陣亡，而且升級也非常不容易，這個現象大約要等到主角升級到15級以後才會有所改善。在這之前筆者只好不斷藉由魔法師的「皮歐拉」和「拜基魯特」來暫時提高主角的能力；否則就算有「魯拉」的法術可用，主角被 K 死還是得重來一次。

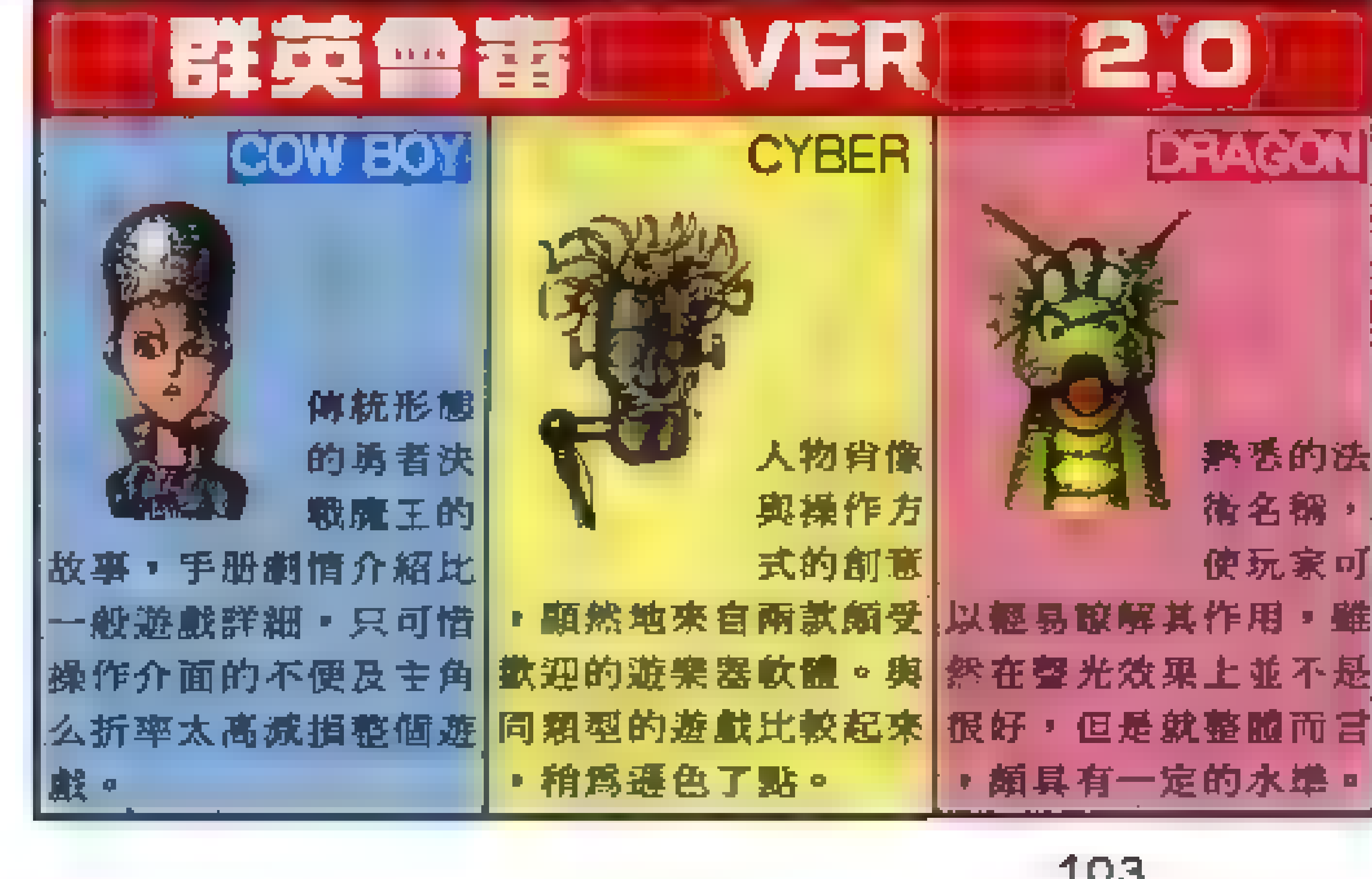


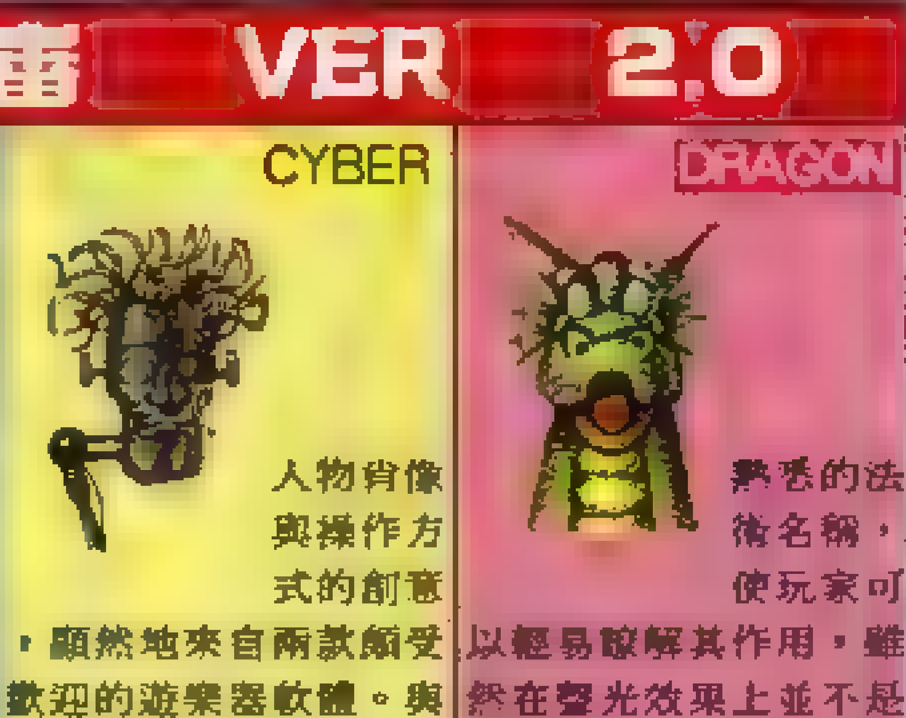
最後讓我們來看看《光明戰史》的畫面吧！本遊戲的畫面採用360 × 240格式，和一般國內常用的320 × 200不太一樣。整體的美工表現在精訊公司的遊戲中算是相當不錯的，不過在某些敵人角色的繪製上，並無法表現出該角色的特色。動畫則是畫處理上的最大敗筆，不但比不上《炎龍騎士團》的迫力，而且也沒有把法術應有的效果發揮出來；如果在動畫方面再加強，相信會吸引更多玩家的。



整體來說，《光明戰史》除了操作介面不佳及主角較易陣亡外，並沒有其他令人不悅之處算得上是個値一玩的遊戲，筆者願意把它推荐給戰略 RPG 的喜好者。雖然國內戰略 RPG 的數量衆多，但是在大多數都品質不良的情況下，《光明戰史》應該是能在市場上攻下一席之地的。

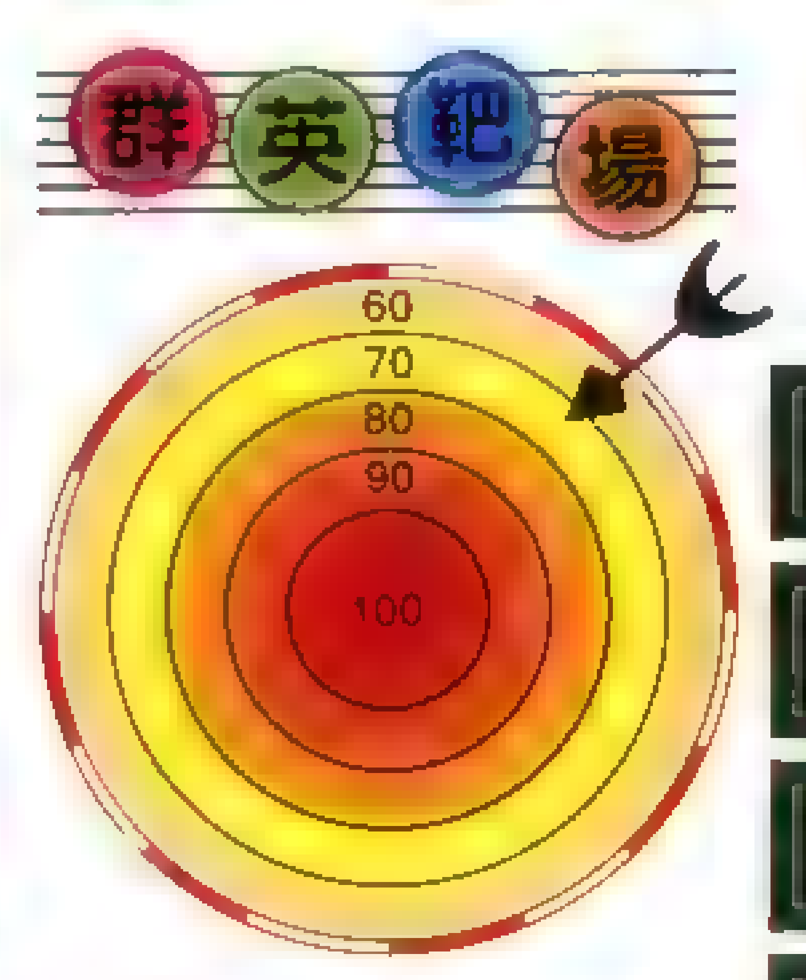






群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
傳統形態的勇者決戰魔王的故事，手册劇情介紹比一般遊戲詳細，只可惜操作介面的不便及主角么折率太高減損整個遊戲。	人物肖像與操作方式的創意，顯然地來自兩款頗受歡迎的遊樂器軟體。與同類型的遊戲比較起來，稍爲遜色了點。	熟悉的法術名稱，使玩家可以輕易瞭解其作用，雖然在聲光效果上並不是很好，但是就整體而言，頗具有一定的水準。





死星戰將 完全攻略（上）

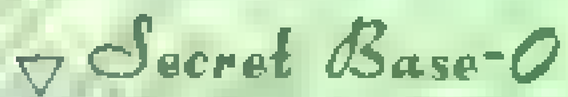
敵戰守則

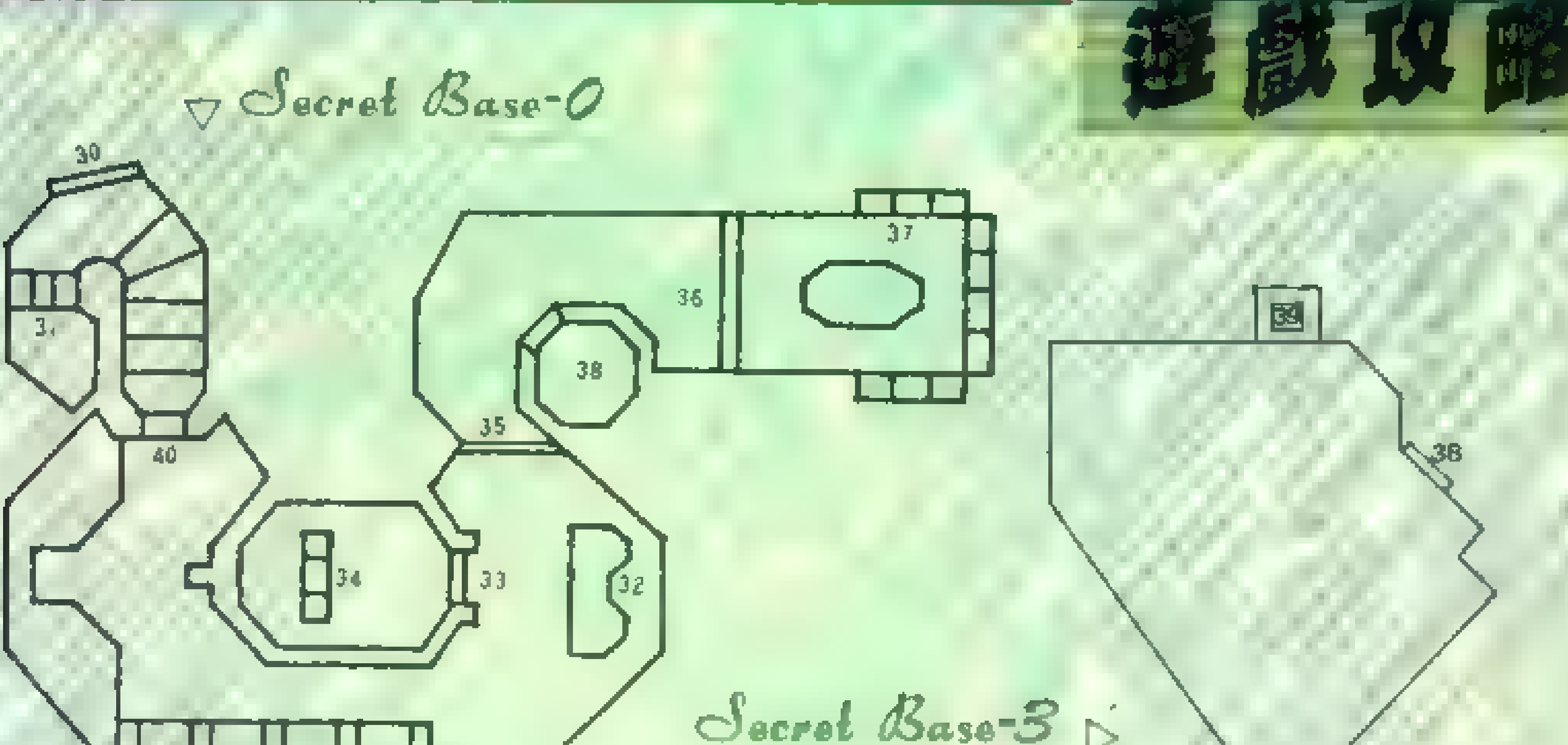
在帝國軍的各個船艦和基地上所出現的敵軍、補給品及武器等，會隨著反抗軍所選擇的等級（困難度）而有所差異，因此，除了特定的物品（如鑰匙等）外，本文不另說明，請諸戰將「招子放亮點」，兼差做點「拾荒」的工作就是。

(MISSION Ⅰ — Secret Base)

△ Secret Base-2

△ Secret Base-1





【任務簡報】

根據來自 Mon Mothma 的通傳交付 Kyle Katarn 首件任務，文中指出 Death Star Plans 深藏在 Danuta 星球上一處帝國軍的秘密基地裡，他們正準備要傳送給 Lord Vader。潛入基地取得該 Plans 後，立即使用 Skyhook 傳送給在 Tantive IV艦上的公主 Leia，她將會接手後續任務的佈達工作。

關於該處基地的地理區劃和佈置，反抗軍聯盟所知有限，所以得靠 Kyle 小心的實地勘察了。

【行動】

△登陸後首先在有△記號的空電梯間裡，解決 1 的帝國軍官後前進 2，這兒有不少補給物品，但得省著用才行。啟動 3 門旁開關走出建築物。

△前方兩扇門 4 裡都有昇降機可到達 5，裡頭可拿到 Red Key。繞往左方到密道 6，進去後打開頭燈才有些微能見度，由 7 跳往 8 可拿到珍貴的補給。跳下 9 走出密道後記得關掉頭燈，很耗電池的。

△再進入 3，用 Red Key 打開 10 的電梯門，乘電梯上二樓。柱子 11 的開關可打開一樓的兩扇 12，跳下並進入 12，柱子 13 也有一道開關，可以開啟二樓的儲藏室 14，還得再搭電梯上二樓，由 11 跳進 14 才拿得到。

△乘 15 的電梯上二樓後，可由 25 和 26 跳上對岸的山壁 27 和 28，小心的由 16 跳過 17，繞到 18 再跳過對岸 19，這兒可是別有洞天呢。開關 20 被一面牆隔著，啟動 20 可打開 21 的隔牆，啟動 21 使 22 的帶座橋架下降。進入 23 後，可像掉進了娛樂場… 24 房裡可拿到不少寶貝。

△由 15 電梯後方的旋梯 29 進入 30，31 的夾門在啟動 15 的電梯開關時也會同時開啟，但是也會隨著再次啟動 15 的電梯開關而關上。進入 40 啟動牆上開關 32 打開牆 32 打開秘室 33，心跳加速了吧？Death Star Plans 就擺在 34 的台座上！

△進入 35 時先別忙著搭電梯，36 的牆可以 360 度旋轉，貼著 36 轉個 180 度後就可以進 37 大肆搜括了。乘電梯 38 可直達三樓，當 Kyle 完成任務時，船艦會飛到這兒候著，而 39 的電梯間正是任務開始時潛入基地之處。

(MISSION Ⅱ—Talay : Tak Base)

【任務簡報】

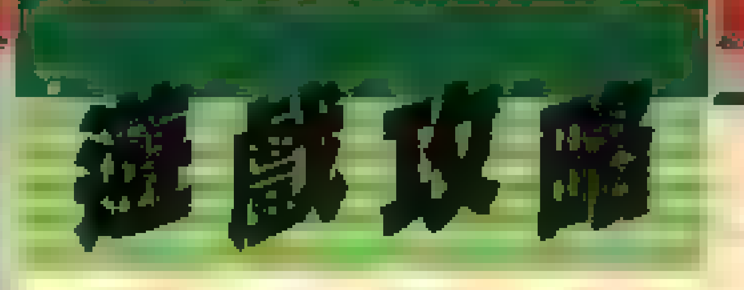
利用 Skyhook 將 Plans 傳送給公主 Leia，公主表達了反抗軍聯盟銘感五內的謝忱，並表示反抗軍有了 Death Star Plans 後，已繼續飛航的任務。

反抗軍指揮部曾就帝國軍隊密集活動的部份區域作了偵察簡報，結果顯示，帝國軍隊在經歷較大的被攻擊戰役後，全軍的士氣會消沈好一陣子，而這種情況就對反抗軍極為有利。Kyle 必須趁此良機前往搜尋水力發電的發電機，並尋找任何能夠指引反抗軍前往 Dark Trooper 的蛛絲馬跡。

這些消息都是由潛伏在帝國軍隊中的 Crix Madine 所發的通訊裡獲知，經由他的秘密通訊，對於反抗軍的進一步行動是有莫大助益的。

【行動】

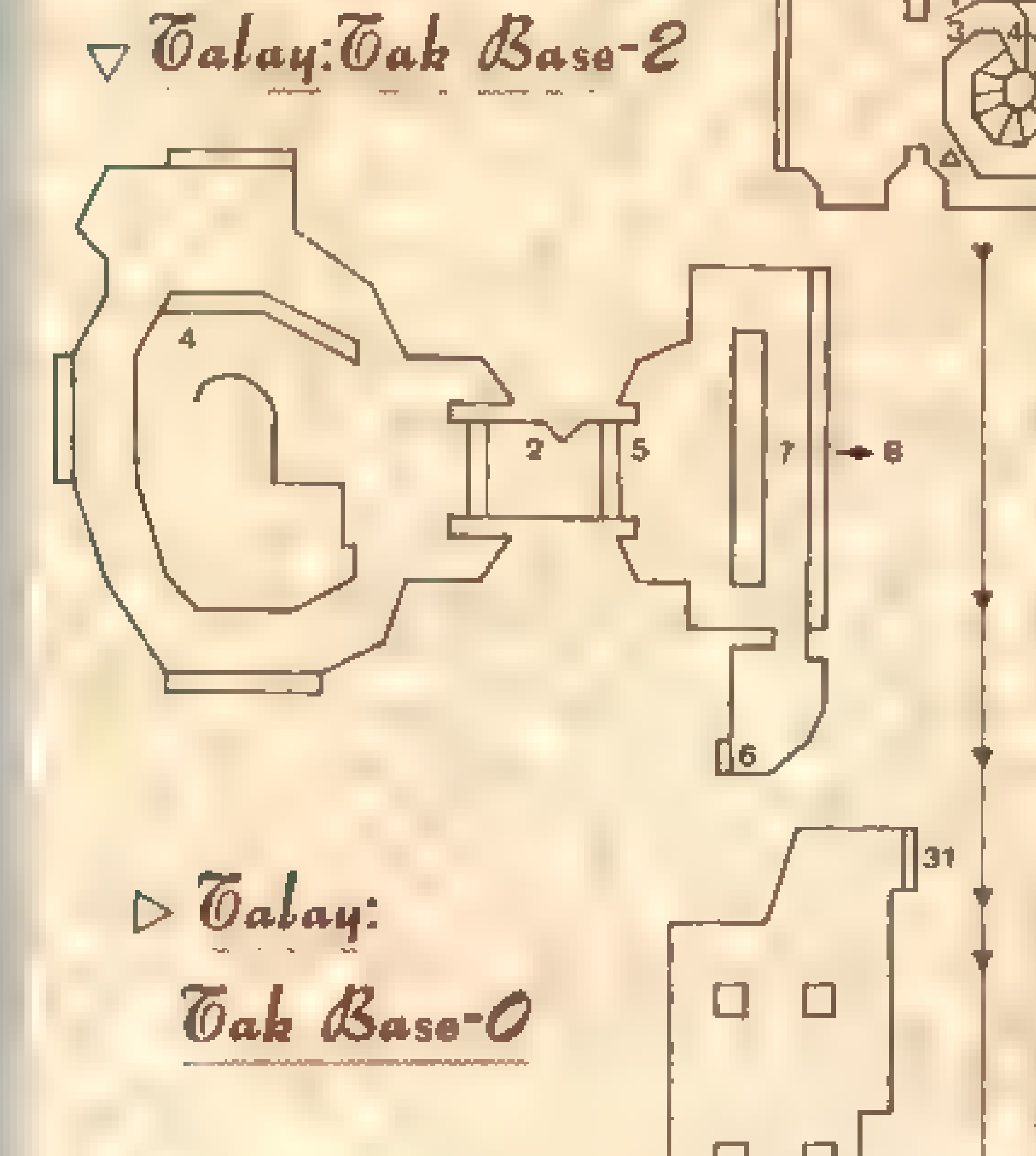
△著地後可經由細窄的通道 1 到 2，跳上 2 可



到達第二層；或進入3登上圓形階梯由4到第二層。由5跳過屏壁，由7往圍牆下一跳，火力可真旺盛。步下階梯6可通到底層的46，但是46的門現下無法開啓，所以只能由7跳過圍牆8。

△越過窄橋9走出10，這幾間殘垣斷壁的房裡還有不少物品。進入11得開啓頭燈才不會死得莫名其妙…跳過12，13有個密室，登上14再由15跳下，越過16的橋架到17即可找到發電機，啓動它後不僅整個基地剎時燈火通明，周圍的三座橋架也會開始轉動，必須算準時間待任一段橋架轉動到17跟前時快跑回對岸並跳上15。如果不幸掉入河裡，也可以游向18，放低身子爬上19。

△啓動17的發電機後，所有基地上的門都可以開啓了。先進入20啓動開關21讓22的橋架移動到23來，繞到23步上橋架到24，啓動24的開關讓橋架22轉向回到24才進得了25。要由26進入須蹲下身子並快跑才行，或跳上破了個大洞的牆角47再繞進30，又或者跳進27的廢墟由28游到29再上岸也可以。

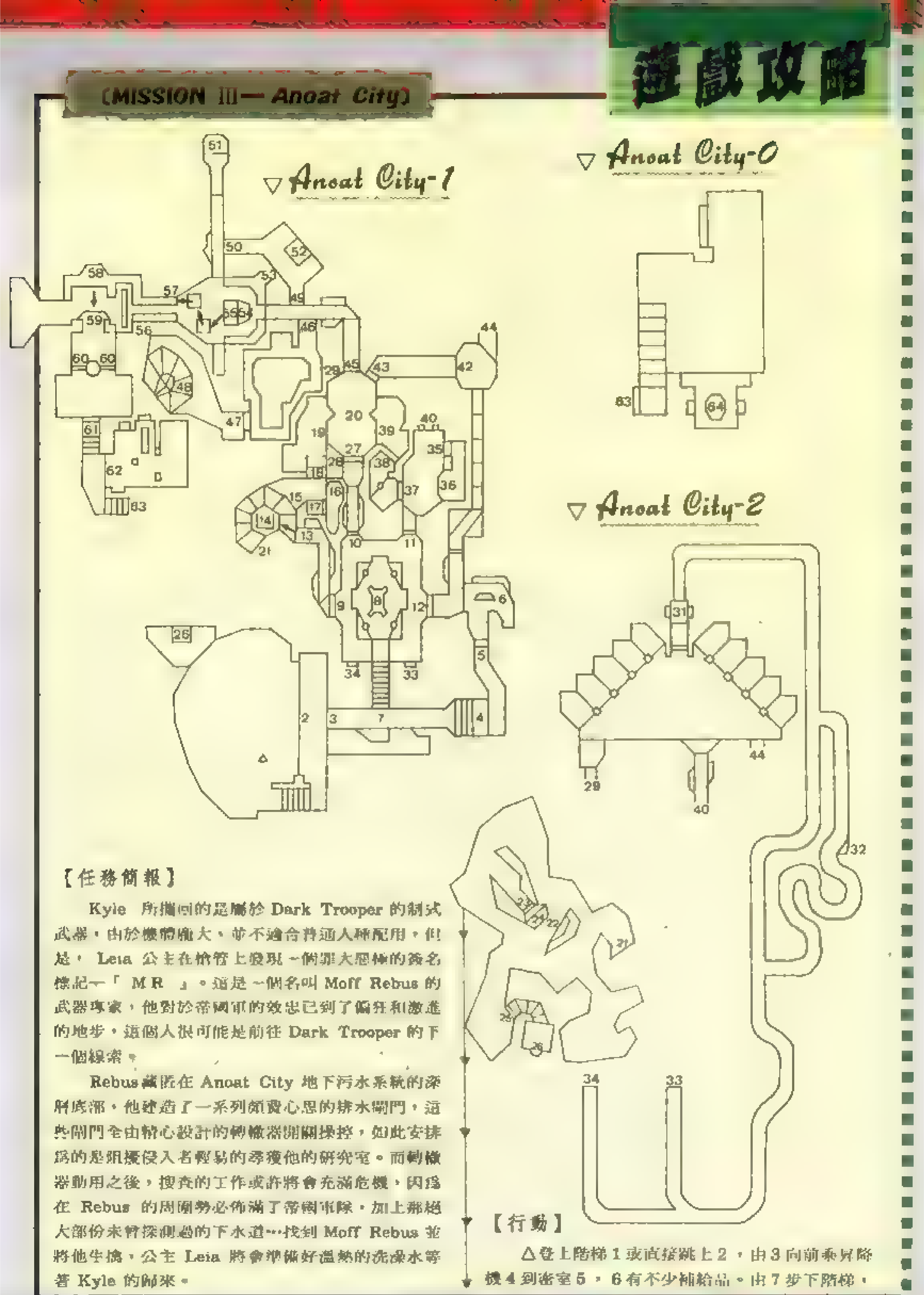


△Talay:Tak Base-1

△兩邊的32砲台上火力頗爲猛烈，可以利用31的低矮密室稍作休息並做個補給。進入33後有一番廝殺，倖存的話先進入34再繞進35，藉著啓動牆角的開關36可打開密室37，裡面有補給品。

△穿過40底下的走道38後，繞兩層圓形階梯上去39，由窄道繞經40到41，房內有一把Dark Trooper Weapon，由這把武器或許可找出些許Dark Trooper的線索，旁邊還有一間密室42。

△循原路回到8，進入43，拿了44的物品後，穿過45和46，爬上階梯走出6回到原登陸地即可看到迎面飛近的船艦。



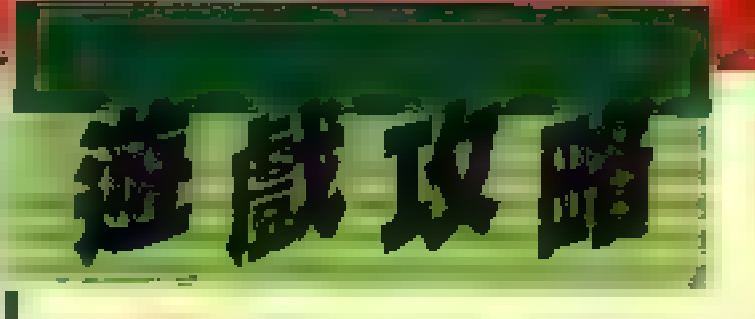
【任務簡報】

Kyle 所攜回的是屬於 Dark Trooper 的制式武器，由於機體龐大，並不適合普通人種配用，但是，Leia 公主在槍管上發現一個罪大惡極的簽名標記—「MR」。這是一個名叫 Moff Rebus 的武器專家，他對於帝國軍的效忠已到了偏狂和激進的地步，這個人很可能是前往 Dark Trooper 的下一個線索。

Rebus藏匿在 Anoat City 地下污水系統的深層底部，他建造了一系列頗費心思的排水閘門，這些閘門全由精心設計的轉轍器開關操控，如此安排為的是阻擾侵入者輕易的尋獲他的研究室。而轉轍器動用之後，搜查的工作或許將會充滿危機，因為在 Rebus 的周圍勢必佈滿了帝國軍隊，加上那些大部份未曾探測過的下水道…找到 Moff Rebus 並將他生擒，公主 Leia 將會準備好溫熱的洗澡水等著 Kyle 的歸來。

【行動】

△登上階梯1或直接跳上2，由3向前乘昇降機4到密室5，6有不少補給品。由7步下階梯，



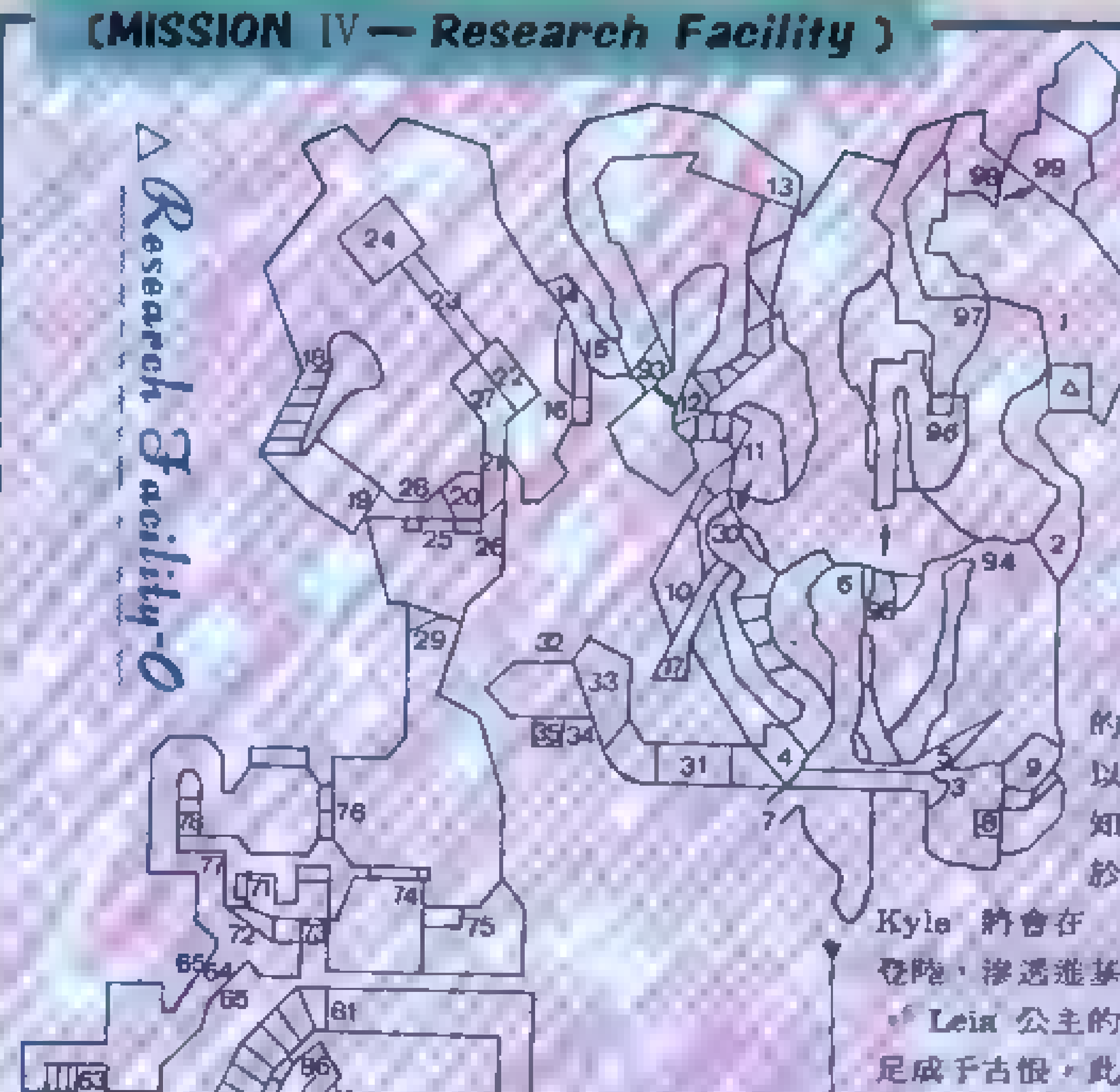
門開後，8 的壁上鑲著轉轍器，這是一個五段式的閘門控制開關，初始的狀態是四道閘門全是緊閉的，由左到右的四個指標分別是開啓 9、10、11 和 12 四道閘門，不管指標切換到那一扇閘門，只有一道是開著的。

△打開並進入閘門 9，下水道的水流湍急，很難停住腳的。游到 13 時奮力跳上 14 的欄杆，輕步慢移進 14 可拿到補給品。接著跳進 15，密室 16 裡頭還有間密室 17，乘昇降機 18 上去啓動 19 的開關讓 20 的水位上昇一格，而後隨著湍流的污水滑過一旋梯後掉入 21，這地下一層的下水道裡有不少叫做 DIANOGA 的生物，難纏得很…22 和 23 裡的 24 都有補給品，游到 25 跳上階梯由昇降機 26 回到第一層。

△回到轉轍器 8，打開並進入閘門 10，跳上 28 啓動開關打開 27 的閘門並昇高一格 20 的水位，可以努力往回游出 10，或者往前游進 27。由於 20 的水位高低不同時，能夠游出的水道口也會有差異，然而萬流歸宗，不論是由 29 還是 43 都同樣會到達地下層的下水道，掉進這兒只有一個出口 30，利用昇降機 31 可以游進兩層細長的水道，水道裡只有 32 一處補給，所以，最好加速游出 33 或 34 回到閘門轉轍器。

△打開並進入閘門 11，先游進 35，啓動開關 36 讓 40 的水位下降並露出閘門 37，跳上 38 啓動開關 39 使 20 的水位再上昇一格，此時的水位已達到 45 的水道上了。閘門 12 裡除了一些補給物資外，沒有什麼特別的機關，跟 40 一樣，44 也是掉進地下一層的下水道。

△再度打開閘門 10，一路游進 45，跳進 46 還有間密室 47，48 是一座漩渦狀的湍流旋渦，掉下後甚難上來得費一番功。跳上 49 繞到 50，盡頭 51 裡有補給品。乘昇降機 52 到上層走進 53，跳上 54 啓動開關降下 55 再跳上 55，接著小心的一路跳到 57，對面的 56 也有補給品。繞到 58 時，奮力跳過 59 再進入 60，打開 61 後先在 62 找找有什麼合用的物品後再登上階梯 63，這次任務的目標，武器專家 Moff Rebus 不正端坐在 64 嗎？！趕快回艦上充個電吧！



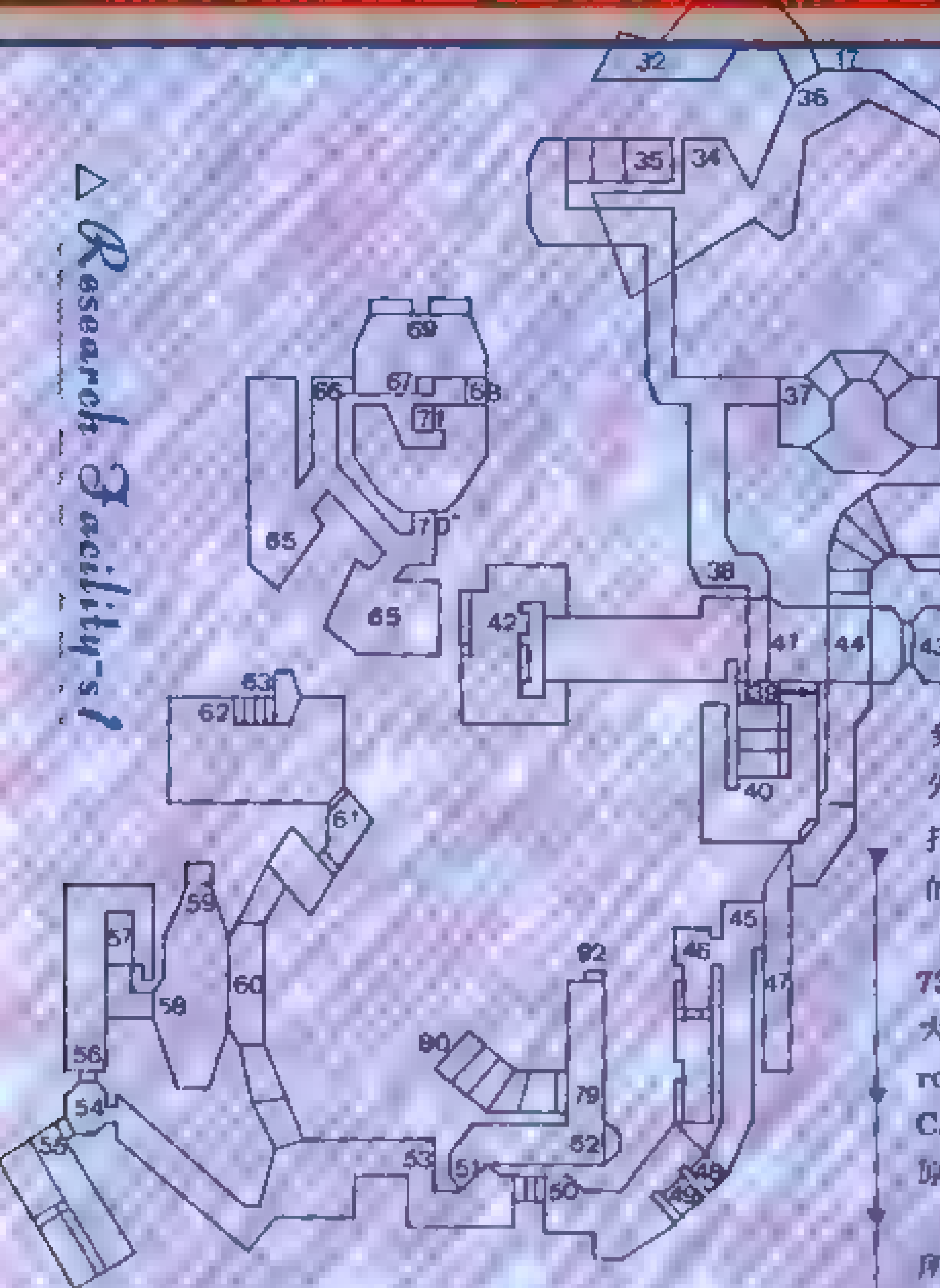
【任務簡報】

Moff Rebus 確實是替 Dark Trooper 設計製造新式武器，但對於反抗軍的質問卻不願多加談論，惟獨無意間說出的一段話透著些許訊息：「你們將不可能看到我們在 Fest 試驗的成果，我的武器放置在他隔音利的安全地點，並且伴隨著反抗軍侵入者的殘骸屍骨。」

Crix Madine 已經證實這些帝國的武器確實存放在 Fest 星球，並正以冶金術研究一種新的合金，若能得知他們所使用的是何種材質，將有助於反抗軍早日瞭解 Dark Trooper。Kyle 將會在一處佈滿著岩漿和斷崖的老舊登陸區登陸，滲透進基地設法找到帝國正在試驗的材料，Leia 公主的艦艇將會在登陸區候著，提防一失足成千古恨，此外，Kyle 盡可依照自己的方式進行任務。

【行動】

△登陸後千萬別掉進 1 的斷崖，就算能活命也是爬不上來的，穿過山道到 2，由 3 跨過細窄橋架到 4，如果掉入 5 的話，6 也是一處絕境，7 也沒有去路，只能由橋架底下穿過，利用昇降機 8 和密



門9回到3。

△17是一道細長的裂縫，如果被敵不小心掉下的話，仍然得借助8的昇降機。跳上11後，先經由12、13到14再跳下，或者跳上15利用昇降機16下去。

△爬上階梯18，由19跨過28到20，穿進21到27，搭昇降機22到第三層後跨過細窄的橋架23進入24，這兒有價值不菲的補給品，只不過走在23的橋架須聚精會神，否則一將功成萬骨枯就不好玩了。利用22回到第二層，走到28時，蹲下身子跳過25，跳上29後可有點困自了，不過，76的鐵門還開不了，先回到26，穿過21底下進入27的第一層，這兒有個開關可使28整個橋架降下，走出28繞一圈搭上昇降機16，回到山道。

△跳下93後再衝跳到12，步下11後，加速衝躍進對岸的30，沿著階梯爬進31，到33時可得小心了，不管是掉入32或是34都得繞到昇降機8再爬一回，很累人的。縱身躍進35可到達基地的地下一層。

△打開頭燈吧，眼前這條索道有多處轉角得蹲下才過得了，跳進37雖然可得到豐碩的補給，但得先解決天花板上的砲塔才行。跳上37經由38直到鑽進39，登上階梯40到41，44也有砲塔，先進左邊的42啟動開關打開43，快速跑進43，繞移44的上層直到45，46和47也有砲塔…如果平安無事的話，由昇降機48下去，49有間密室。登上50進51，52有三個圖形組合成的數位式螢幕，想必是某種圖形密碼開關吧?!暫時沒輒，先往53挺進。

△54的左右各有兩道門，55沒什麼物品，進入56站上57，待昇高後跳進58，這兒就有搞頭了，59還有間密室。往窗口跳下60，經由61登上62的階梯到63，跨過64時若掉入兩邊的65也沒關係，先跳到66，衝著67的紅色圓形開關開一槍即可打開68，由70跳下拿取69的補給後，利用71的昇降機回到上一層。

△上來後別急著走出72，角落裡的昇降機73才是重點，上去後啟動開關74先打開76的大門，從75一位帝國軍官的屍首上搜到Code Card 5，利用個人資料輔助系統PDA得知Code Card上的三個圖形密碼後，心裡有譜了，趕緊循原路回到51。

△站在52的圓形開關前，依照Code Card所顯示的圖形，由左至右依序將圖形前後切換成「3∠D」後，背後的大門79果真應聲開啟。進入79，一路殺上81再跳進82的控制室，牆上的兩個開關都是控制85的橋架，右邊的83可使85在88、87和86、90之間來回移動，而由於80到81之間是一長條弧形的階梯，故84的開關正可控制橋架85的走道以切合各個不同高度的需要。

△先利用開關83移動85到88，啟動84調整85的高度以符合88，由窗口往下看可看得清楚，確定無誤後繞進88，跨過85啟動91邊上的開關，依序使用同樣方法啟動91另兩個兩向87和86的開關後，即可開啟控制室82裡的走道89，再利用83和84的開關將85移到90的方向和高度後，即可經由89爬上90，跨過85拿到91頂端的Phrik Metal，這就是帝國現正在試驗的材料了，此刻，91會不停的上下昇降，可以待昇高時跨過85回到90，也可以在降下後快跑進昇降機92走出。

△走出51後，往右邊53的方向直奔到72門前再折進77，78有一密室，步出大門76一路回到2…雖然可以沿著峭壁94進入95，再衝跳進對岸繞到昇降機96上去97，也可以由98斜進99……但是，這個舉動似乎顯得有點可笑，Kyle的登陸地不是在對岸嗎?!

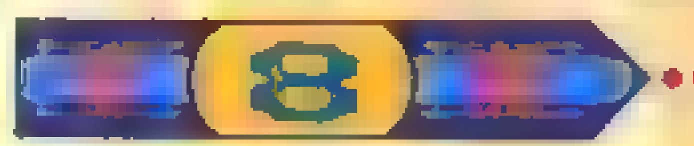
～待續～

遊戲攻略

WARCRAFT
ORCS & HUMANS
A FANTASY STRATEGY GAME

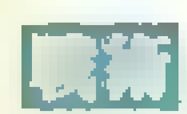
魔獸爭霸 攻略·完結篇

/L.C.J

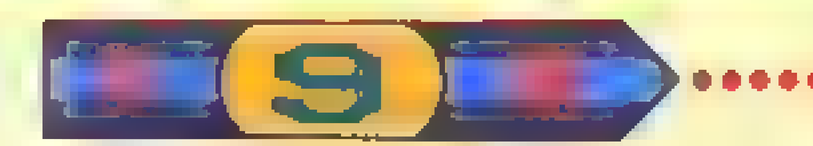


簡報：摧毀 Blackhand 的前哨站已經使他元氣大傷，而你則被提升到 War Chief 的地位。根據我們最近得到的消息，我們的最佳間諜－半獸人 Garona 被人類囚禁在 Northshire 修道院。她擁有關於一些新奇且強力的魔法的資訊，而這些法術正可以幫助你順利地解決宿敵 King Llane；所以，你的任務就是找出她並保護她。





戰術：開始先將中間的「狼騎兵」調下來與其他兩隻並排，這樣要解決前兩隻敵人比較方便；接著利用「召鬼術」把敵人的屍體變成骷髏兵為我們探路。藉由這種反覆利用敵人的方法很快就可以探出整個地圖的大概了。不過在搜尋的過程中，筆者建議各位一次只搜一邊，這樣要消化敵人比較容易。從左方開始往上搜索是個滿不錯的選擇，一直搜到地圖的正上方就可以尋到一個類似「大廳」的地方， Garona 就關在這附近了。此時玩家應可發現在這個很大的「大廳」左右一側各有一扇門，不過先別急著破門而入，因為看守 Garona 的是一隻威力驚人的火元素，除了狼騎兵以外的人被他擊中一發就會掛了；所以還是先擺好陣式再說。Garona 是被關在右方的門後；左方是用來欺騙玩家的，根本不須要打破那扇門。如果玩家已經把 Garona 護送到了出口，可是卻還是沒有過關，那麼表示你還有一些敵人沒有肅清，再找一找吧！



情報：藉著新發現的魔法，現在正是摧毀我們領土上人類住所的好時機。南方的兩座人類前哨站對我們的安全形成極大的威脅。當你把祖國的領土光復後，勝利的榮耀將會是屬於你的。



戰術：本關要摧毀的敵人村莊共有兩座，從附圖 7 可以找出它們大概的位置。大體而言，要攻下南方的村莊比較容易，玩家可以先生產兩台投石車，並在矛兵及狼騎兵的掩護下向南方的橋進攻，應該很容易就可以拿下該處；進攻村莊時以摧毀敵人的軍營為第一要務，以免敵人又生產士兵出來對抗。

西方的敵人村莊兵力較強，可以先派人堵住上方的橋，防止敵人藉「隱身術」（ INVISIBILITY ）潛入攻擊；待我方徹底將南邊的村莊摧毀後，再將部隊推進過西方的橋，這時候要採取集中攻擊或兩頭夾擊，就看玩家的喜好了。

10

情報：你已經嚐到勝利的滋味了，而現在更有一個大好的機會在等著你。根據間諜收集到的情報顯示：人類通常都把他們的士兵及騎士送到領土中央的一處營帳受訓；他們絕對不會料想到會遭到攻擊，現在正是下手的好時機了！摧毀這個地點將能穩固你的地位，千萬不要留下活口！

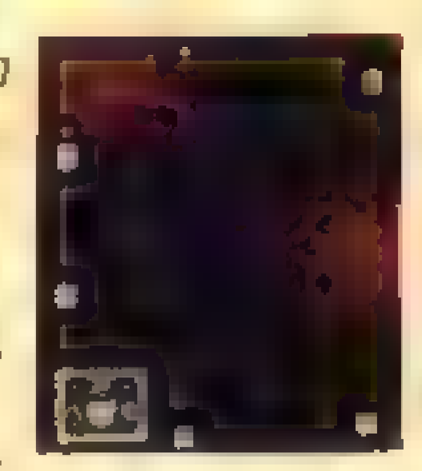


戰術：我方一開始在兵力上就佔優勢，所以要搶攻；别讓敵人有太多的時間生產士兵。先利用「妖術士」（ Warlock ）召喚出蜘蛛（ SPIDER ）沿著地圖的右上角前進，可以偵測出敵人大略的位置；接著可以利用狼騎兵及矛兵的掩護，將投石車推進到橋邊，與敵人進行第一回合的決戰。在戰鬥的過程中如果發現敵人的投石車或「幻術師」（ CONJURER ）必須趕快除去，以免造成我方大量的損失。

把橋邊的敵人都肅清之後，可以再召喚一些蜘蛛及骷髏兵來開道；利用矛兵及投石車來徹底粉碎敵人的村莊。

11

情報：經過漫長的行軍之後， King Llane 的老家 Stormwind 要塞就在眼前了。雖然人類不斷地做出一些可笑的抵抗，但是毀滅的時刻終究還是要來臨的！現在就去摧毀Goldshire 及 Moonbrook 這一座雙子市，完全斬斷他們的生機吧！



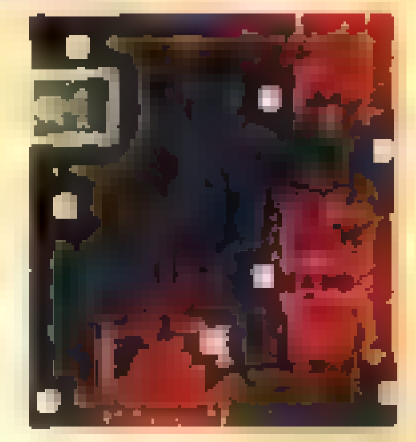
戰術：先從附圖 8 找出離村莊最近的金礦，接著要派狼騎兵往右方探索出另一座金礦。本關最大的特點是有一大片的森林阻隔我方與敵人的村莊，所以只要堵住村莊右上方不遠處的缺口，就能阻止敵人攻入。一旦敵人無法利用隱身術從該缺口侵入，就會集結大軍來硬攻，所以可以部署投石車在那附近。

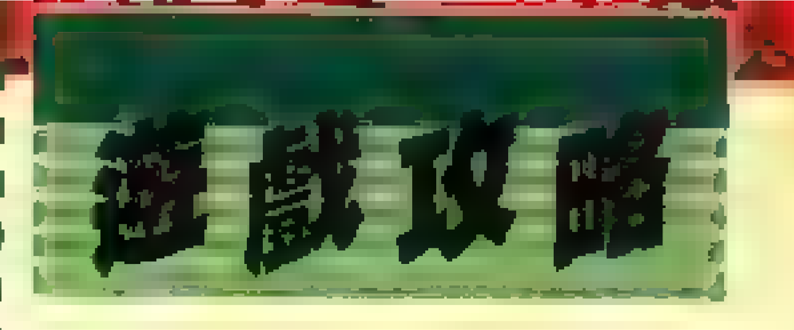
從本關開始，戰場的主導權已經不再由矛兵或投石車所掌控；因為只要研究出「究極召喚術」（ MAJOR SUMMONING ），我方就可以召喚出整個遊戲中最強的兵種—「惡魔」（ DAEMON ）。相對地，敵方也有可能會召喚出威力不弱的「水元素」來攻擊，這點要特別注意。最好的策略是一開始就先蓋「打鐵舖」及「神殿」（ Temple ），接下來趕緊研究「究極召喚術」，並且大量地生產妖術士。一旦我方擁有五、六個妖術士，要瓦解敵人就易如反掌了。

如果害怕敵人會以水元素為前攻過來，可以保留一位妖術士不要施展「究極召喚術」；等到敵人出現時，我方就可以有一個有力的援軍來應用。

12

情報：Stormwind 要塞已經快被我們拿下了。在命運之日即將到來之際，獸人們也像找到腐屍的兀鷹般聚集在一起。當你的狼騎士抽打著他們的座騎時，空氣中充滿了低鳴聲，地面也因為投石車





的裝填與發射而震撼不已； Stormwind 純白的城牆即將被 King Llane 的血染成紅色的吧！隨著他的滅亡，整個 Azeroth 都將會是你的了！

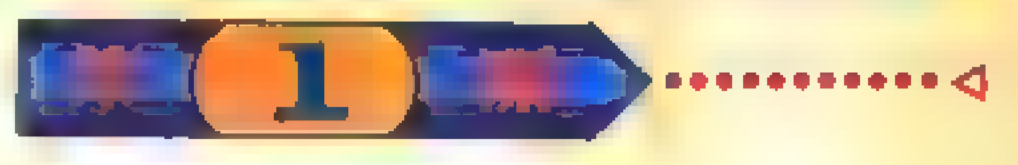
戰術：經過了前 [illegible] 場戰役，相信你對惡魔的好用已經有了深刻的印象吧？當然這場戰鬥勢必也是少不了這些強力兵團的支援。

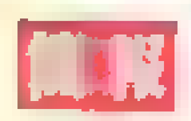
由於本關並沒有天然的隘口可以防守，所以要在村落上駐留相當數量的兵員，用來對付藉著隱身術前來偷襲的敵人；如果兵力許可，不妨派兵堵住右邊的橋，可以稍微減緩敵人的攻勢。不過最終的解決之道，還是趕緊興建神殿，大量地生產妖術士；俾能組成一隻強大的「惡魔兵團」才是收拾敵人的最佳途徑。

從附圖 9 可以看出，敵人的村莊範圍非常地大。對於這種大範圍的目標，就要採取俄羅斯攻下車臣首都的戰術－「一區一區摧毀」，唯有這樣才能遏止敵人的復原。筆者個人的建議是：先派人堵住右方的橋，接著再召喚大量的惡魔去攻擊地圖最下方的村莊。摧毀該地之後，可以派出投石車及矛兵前去會合；再以惡魔兵團在前，投石車在後的方式逐漸摧毀右邊的村莊。這種作法可減低部隊的傷亡，不過可能要損失 5 ~ 10 左右的惡魔，所以妖術士的數量愈多愈有利。

地圖的右邊是敵人的心臟地帶，駐守的軍隊簡直多如牛毛；如果貿然進攻，損失必定十分慘重。因此不妨先犧牲 3 、 4 隻的惡魔進入此地消耗敵人的投石車及騎士；以漸進的方式將這裡的敵軍肅清之後，就可以派投石車來協助「拆城」了。如果玩家的妖術士數量夠多，直接以大量的惡魔進攻也是可以的。







情報：為了測試你的能力，國王決定指派一小塊土地讓你管理。為了確保軍隊的補給，你最少必須建造六座農場（ farm ）。根據斥候的回報顯示，獸人的部隊正在那附近活動，所以建議你，還是蓋一座軍營（ Barrack ）來保護自己吧！



戰術：從附圖 10 可以發現，在村莊的右邊就有一座金礦了，不過由於存量太少（大約只有 3000 ），所以還要開挖其的金礦，才有足夠的資金可以建設。

本關的每一座金礦附近大約都有二、三隻的敵人在守衛，只要我方的士兵一進入其攻擊範圍，這些敵人就會被「觸動」；所以玩家最好不要探索太多座的金礦，以免疲於應付。

2

情報：在 Grand Hamlet 附近的獸人，凱旋所發出的聲音令人感到刺耳；而且根據間諜的回報，他們集結了大批的軍隊準備攻下這個城鎮。因此，國王派給你一支小隊，負責清除所有的敵人。



戰術：從附圖 11 中可以找到 [illegible] 座金礦，不過這些金礦一樣也有敵人在看守。

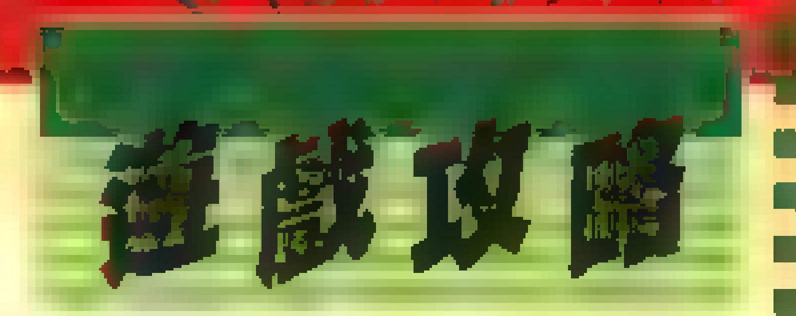
玩家一開始可以先探索出一塊安全區域；接下來先按兵不動，等生產出大量的弓箭手（ ARCHER ）後，再進行下一波的搜索行動。

過橋的地方聚集了相當多的敵人，而且多為矛兵，所以在進攻之前，最好先研究弓箭手的武器；把他們的攻擊力提到最高後，再加上數量上的優勢，要掃除敵人就輕鬆多了。記住！本關要把所有的敵人都做掉喔！

3

情報：消滅了 Blackhand 所派出來的特遣隊後，我們至少已經確保了 Grand Hamlet 的安全。不過你現在必須找出獸人們深藏在 Sorrow 沼澤附近的村莊，並且摧毀它。

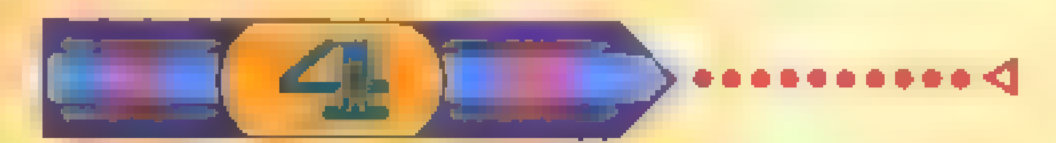




戰術：對「首」最有助益的部隊－牧師（ CLERIC ）終於可以生產了。只要玩家建造鋸木場後，就可以建造教堂（ CHURCH ）來生產牧師；不過要發揮牧師最大的功用－治療（ Healing ）之前，還必須花 750 元去研究這項法術。

附圖 12 中將大略的金礦位置都標示出來了，相信各位在採礦上應該不會有什麼問題。從附圖中可以看出來，敵我雙方的村落有一段距離，所以要把探索的距離拉大，以防止敵人出奇不意的攻擊。

一般而言，敵人最喜歡從左上角及左下角兩邊分頭進擊；所以兩邊最好都佈置相當數量的弓箭手來防禦。敵人的村莊部署了相當大量的軍隊，玩家如果要攻破該處，最好建立由 10 位弓箭手、3 到 4 位牧師及少許步兵（ Footman ）組成的龐大軍團，再小心地向前推進，推進的速度應該不要太快，否則一次引出太多敵人，將會很難應付。



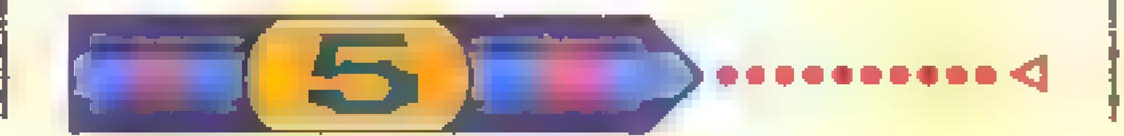
[illegible]：自從偉大的 Lothar 出發去尋找失蹤的爸爸後，已經有 20 個月沒有他的音訊了。然而最近這位偉大的騎士卻是一臉憔悴、無助地出現在 Northshire 修道院中。Llane 國王決定派你帶人進入「死亡之谷」，負責治療並帶出 Lothar 及其他的生還者。



戰術：本關主要拯救的人員全部位於地圖的右上方及正上方；所以只要遇到岔路，就往右邊走。

首先讓部隊一直往下走，遇到岔路就先集結，再派一位步兵出去搜索及誘敵；全部的人都走到地圖下端後，再往右邊走；此時又會遇到兩個路口，仍然走右邊那一個，不久就會到達地圖的右下角了。先在這裡整頓一下部隊，再使派人向上搜尋，並且把廢墟外的食人魔（ OGRE ）全部誘來殺掉。解決這一批敵人後，再將人員集結到廢墟前，並消滅其中所有的食人魔。狼狽不堪的 Lothar 就在廢墟的右上角，派牧師治療他；並且讓他平安地走到我方原本進入的洞口，就算過關了。

雖然食人魔的攻擊力很強，但是只要玩家一次不要引出太多隻，用弓箭手應該很容易就解決牠們了。



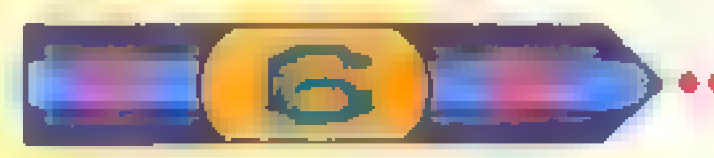
[illegible]：Elwynn 森林是確保 Borderlands 的戰略要地。在森林東南方的村落將會提供做為你的根據地；此外，國王也將派遣騎士協助你奪取這個地點。



[illegible]：本關可以說是相當容易的一關；因為村莊的正上方及右方皆有大片的森林阻隔，所以敵人無法從這些地方入侵，玩家只要守住左方的缺口，就能安心地從事生產了。

從附圖 13 可以發現，村莊的正下就有一座金礦了，不過由於森林的阻擋，玩家開採起來不看上方那座金礦方便；所以，一開始不妨先派農夫（ PEASANT ）將該處砍出一個缺口，以後採礦就方便多了。

為了確保採礦時的安全，應該派出大批的弓箭手向左方移動，守住左上方的缺口以防止敵人的進攻。利用該處缺口，可以先派騎士（ Knight ）將敵人村莊外的守軍吸引過來，再以大量的弓箭手消滅他們。



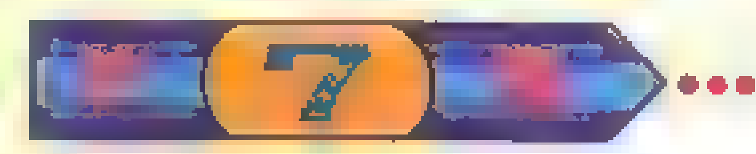
[illegible]：Northshire 修道院的僧侶正遭到敵人的包圍。你將會擁有一支騎士團去拯救這個地方；加快速度，以免該地被摧毀了。當你打退這些教徒之後，記得把他們的老家也一併搗毀！



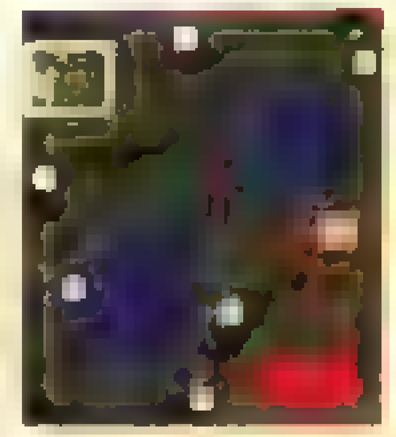
[illegible]：由於敵人的攻勢相當猛烈，所以要儘快將攻擊中的敵人除去。解決這些敵人後，應該大量地生產農夫及牧師，才能迅速恢復國力。威力驚人的投石車也在本關出現了；記得先佈署一輛在村莊正上方的金礦旁，對於解決來犯的敵人相當有效哦！

本關在村莊附近缺乏良好的屏障，所以防守起來相當不便。敵人除外左上角之外，最喜歡的進攻路線就是右上方湖泊的兩側了。既然有了投石車這種好用的武器，不妨生產個兩、三輛，跟隨在部隊旁

後方，摧毀敵人的村莊將會更加方便。從附圖 14 中可以發現，橋左邊的金礦是個相當安全的礦區，好好利用這裡吧！



簡報：一支敵人的特遣隊徹底地摧毀了 Sunnyglade 村。我們的斥候回報，倖存者全被抓去做獸人的奴隸。你必須要率領一支部隊去救出這些被囚禁在獸人營地的農夫。我們的情報顯示：所有的囚犯都被關在一起；所以，你必須將柵欄打出一個缺口，以供他們逃出。重建 Sunnyglade 也是相當重要的，因為你必須要靠他們的幫助，才能摧毀獸人的集中營。



：本關的難度相當高，因為玩家一開始並不能生產農夫；所以如果沒有解救出任何的農夫，大概就得重玩了。

從附圖 15 大約可以了解本關大略的地理環境。一般而言，敵人最喜歡從左下方及中央的橋樑兩條路線攻過來；因此最好先派騎士沿著左下方及橋邊探索，以免中了敵人的調虎離山之計。

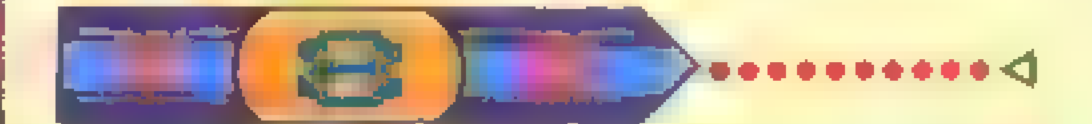
由於我方兵力嚴重不足，所以應該集結在村莊附近守衛；村莊右邊有一小片的森林，是佈置軍隊的好地點。

附圖 15 中的 S 代表囚禁農夫的集中營，要探索出該地區，最好好先沿著地圖右上往下走，一遇到敵人就把他們引誘到村莊前殺掉；探索出那個集中營的位置後，先別急著砍破柵欄，應該先想辦法把集中營下方的敵方矛兵（SPEARMAN）也引走，以免集中營內的農夫遭到毒手。

電腦的對手實在十分奸詐，在集中營下方佈置了許多的矛兵；只要玩家一進入集中營救人，這些矛兵立刻就發動攻擊；由於農夫們的 HP 都只剩一點點，遭到攻擊立刻就掛了，所以如果不小心，可能一隻也救不出來。最好的解決辦法，就是派兩隻騎士一齊行動：一隻先砍破柵欄（但是不要進去救人），然後負責將集中營下方的敵人矛兵全部引走；另一隻則利用此一機會，迅速進去救人，並將這些農夫移動到地圖右上方的金礦旁等待（千萬不要現在就挖礦，否則在運送黃金回去的路上會遭到敵人攻擊！）

農夫一被救出去後，敵人會立刻發動全面性的攻擊，所以要立即把部隊集結起來。雖然這場會戰的結果，我方可能損失慘重，但是只要能撐得下去，要獲取最後的勝利就容易多了。

消滅這批來犯的敵軍後，可以開始命令農夫將金礦採回來了。由於我方已經可以開始生產，所以要消滅剩下的敵人就沒有什麼大問題了。



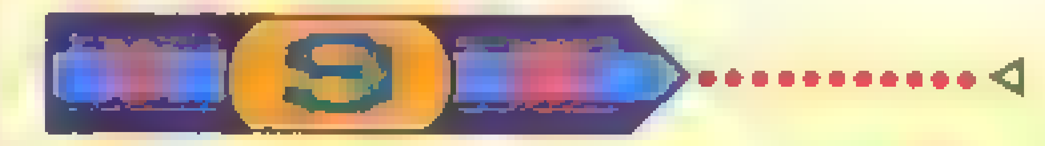
簡報：一個新的危機出現了！邪惡的妖術士 Medivh 吸收土地的靈氣來增加他的黑暗力量。你必須帶人攻入他的城堡，並且在他召喚出足夠的能量來對付你之前消滅他。要注意！他可能會使出用來召喚惡魔的法術。



：步兵在本關幾乎沒什麼用處，所以可以把他們留在原地，以加快部隊進行的速度。

Medivh 的城堡位於地圖的正上方附近，所以玩家必須走一大段路才能到達。行進的路線為地圖的左下角→右下角→右上角→正上方。在行軍的過程中會遭遇「火元素」的攻擊，所以記得要隨時保持戰鬥的準備。

攻進城堡後，在有五芒星的大廳中，會遇七隻火元素及一隻惡魔，可以利用地形把他們消滅。Medivh 藏身的地點，在大廳左側的房間中；在砍破房間攻進去之前，要先在大廳中佈好陣式；因為只要我方一攻進去，他立刻就會變出一隻惡魔來攻擊。擺好陣式後，再派騎士進去引誘，憑著弓箭手及其他騎士的力量，要解決這兩隻敵人並沒有多大的問題。



簡報：現在正是對 Blackhand 的領土發動攻勢的大好時機了！Llane 國王已經下達對獸人發動全面攻擊的命令。你必須率領一支部隊深入 Borderlands，摧毀所有看得到獸人蹤跡的地方。

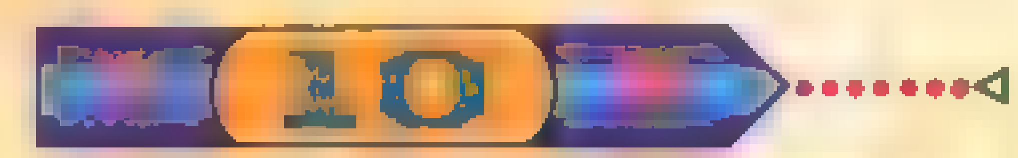




戰術：從附圖 16 中可以看出，敵我雙方的村落間只有一座橋樑相連；因此，守住這座橋樑就成了第一要務。

一開始我方的兵力不足，所以應避免引來太多的敵；將探索的範圍拉到橋邊，應該就有足夠的時間警戒及反應了。敵人經常散在橋的左方集結，我方在生產投石車及大量弓箭手後，可以把此地攻下，做爲整理部隊的中繼點。由於敵人的村莊分佈在南北兩個頂點，因此玩家可以留下少數的弓箭手及一隻騎士留守（用來對付敵人的投石車），其餘的部隊則往下方推進，先摧毀南端的村莊。

我方攻過橋樑後，生產方面就無後顧之憂了。利用此一良機，多生產一些農夫來採礦，可以厚植國力。進攻南端的村莊時，我方可以利用充裕的資金，大量生產部隊投入戰場；所以要獲勝非常容易。

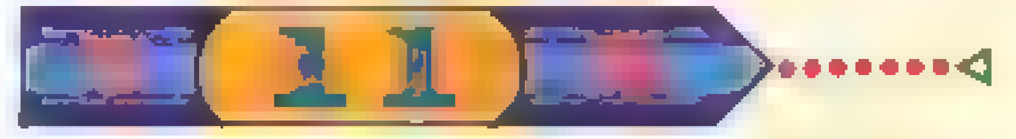




情報：使者快馬傳來一個不幸的消息：Llane 國王在 Stormwind 要塞中，遭到 Garona 的刺殺而身亡。他最後的命令就是指派你爲 War Leader，負責去結束這場戰爭。我們已經發現 Blackhand 力量的來源－ Damned 神殿。因爲缺乏補給，所以你必須澈楨無誤地摧毀這個地方。

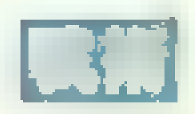
戰術：由於缺乏補給，人員無法升級；所以本關打起來格外地吃力。

駐守在村莊中的敵人數目眾多，貿然進攻絕對沒有效果。從附圖 17 中看出，通往村莊共有兩座橋；先在上面那一座佈署兩輛投石車，並將附近的敵人引來消滅。另外再派一名騎士將村莊下方的橋引誘過來一齊解決。慢慢將村莊外側的守軍清除掉後，可以派騎士護送另兩輛投石車，繞經下方的橋對村莊進行攻擊；同時上方的部隊也可以大量過橋，採取上下夾擊的方式瓦解村莊。



情報：雙子市 Rockard 及 Stonard 和 Blackhand 的碉堡 Black Rock 尖塔已經出現在眼前了。在與部屬商量後，勝利之路已經明顯了；那就是立刻摧毀 Rockard 及 Stonard，徹底切斷敵人的支援和補給，剩下的就是拿下 Black Rock 尖塔了！

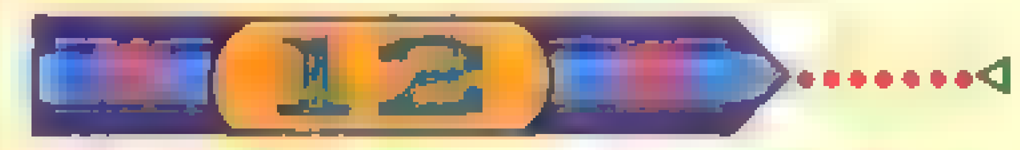




戰術：一開始先從附圖 18 找出最近的金礦，然後大量生產農夫來挖。只要興建「巫師塔」（Tower），並研究出「究極召喚術」後，就可以利用幻術師（CONJURER）來召喚「水元素」助陣。不過這一切都需要相當大量的資金，所以要多生產一些農夫。

水元素的攻擊力雖然比不上敵方的「惡魔」，但是中程的攻擊力卻是惡魔所缺乏的。從本關開始，只要能愈早召喚出水元素，戰爭就會愈早結束；不過大前提是要有充足的資金來生產大量的幻術師。

雖然水元素的威力很強，不過要是單槍匹馬闖進敵人的村莊，可能一下子就被解決掉了；所以在進攻之前，最好先組成一支水元素兵團，一次以 2～4 隻向同一地點進攻。





情報：Black Rock 尖塔就在眼前了！摧毀這座碉堡，Azeroth 將可以永遠地從 Blackhand 的魔掌中解放出來。

戰術：從附圖 19 中可以看出，村莊右兩端上方各有一座金礦；雖然右上方那一座的蘊藏量較高，但是也較容易受到敵人的侵襲，所以要好好注意。

攻破本關的要領和前一關相同，就是要大量地生產幻術師，召喚水元素出來作戰。當然敵人也會召喚惡魔反擊，所以村莊中一定要有足夠的力量守衛。

敵人的生產重心大部分集中在地圖的正方及左上方，所以不妨組成水元素兵團先摧毀該地，使他們無法再迅速地生產部隊。摧毀這些地區及 Black Rock 之後，再將部隊調到右上角作戰即可。

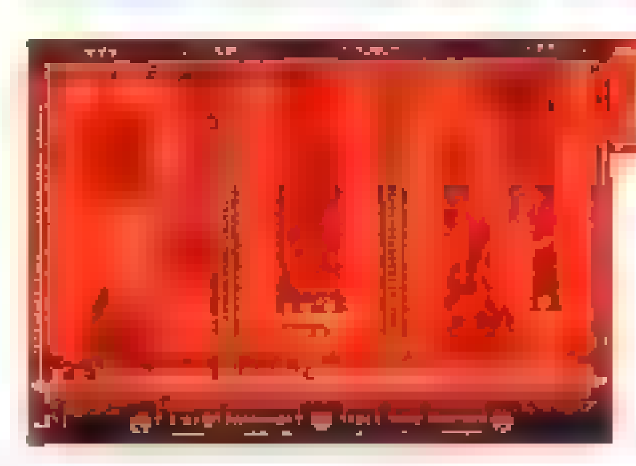


／羅蘋

新超級運動員

單人模式完全攻略下

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS



Level 101

不要誤以為硬磚下方是幻像磚。開始往右快跑，在1處挖個洞，等敵人落入後，縱身下跳，吃完金塊（此處的瓦斯槍沒用處，不要拿！）鑽2、3是空心磚。下來後先到4的山洞避一避風頭，等敵人都在上半部時候，快溜出來把附近金塊吃一吃，到5處（右上方）往下跳，務必要拿到6的炸彈，這是最重要的過關關鍵物品，在7處往下鑽，下面是空心磚。在下方稍停頓一下，等敵人都聚集且接近時，沿梯子上爬到5，往左走，在8處往下鑽，下去後立刻於此處點燃炸彈！炸開後跳下去搜括一番，依a→b→c的順序挖開即可過關。要拿出來嗎？這東西倒是無關緊要的。



Level 102

由1開始往右吃，務必拿取A處的瓦斯槍，這小東東是過關的緊要物品。接下來手腳要快，依1→2→3挖完後，立刻往右跑把金塊吃掉，在磚頭恢復前快逃出來吧！至6處，往左走，下來到7後，立刻給敵人一槍，吃掉8的金塊，看看若沒有把握就再噴一槍，以免時效到了被捉到前功盡棄。在7挖個洞下跳吧！順便

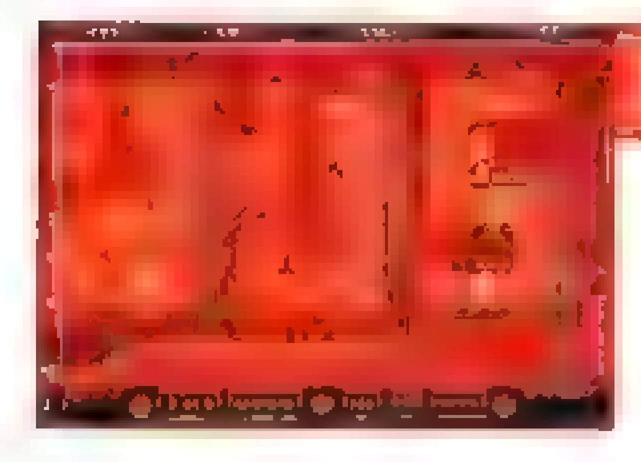


把 4 處的金塊吃一吃。此時梯子應該出現了，拿取鑰匙開門過關吧！



Level 103

這關乍看複雜，其實沒有什麼特別。該拿的東西只有瓦斯槍、炸彈。耐心的吃完所有金塊，到右下方拿取金黃色鑰匙。到七一層點燃炸彈，跑過去開門即可過關！



Level 104

開始先拿取右方的炸彈，好漢不吃眼前虧，快到下方躲入山洞避一避風頭。如同以前般，敵人會聚在左方，快跑到 2 拿取護身的利器：噴槍。到 3 處拿取炸彈，把右方的金塊清理一下。由於有 " A " 符號的部份為空心磚，所以吃不到 4 。到 5 處拿取鑽子，依 6 → 7 → 8 下挖，吃掉金塊後，於 9 往下鑽，便可吃到 4 。

左方就沒什麼特別了，仍要注意有 4 個空心磚，往下跳之前先估算一下，若敵人太多就先誘敵到遠處，以免最後關頭而死於非命功虧一簣。



Level 105

本關的難度也算高，要順利過關實際上仍需要一點 " 運氣 " ！咦？益智遊戲過關也要運氣嗎？

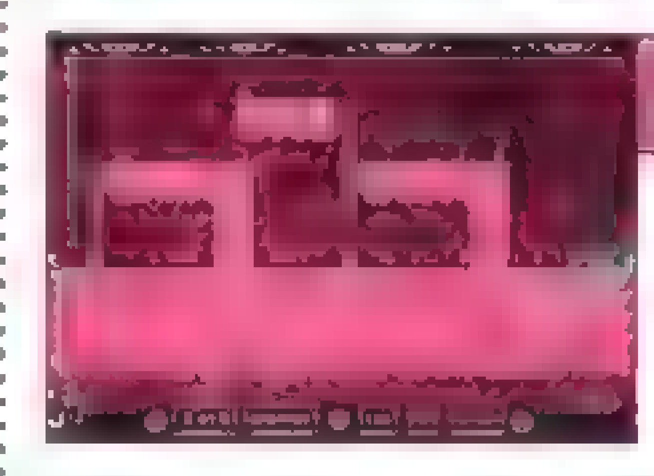
開始先吃掉 1 的金塊，一路往下，把 2 的炸彈和 3 的金塊都吃掉，到 4 處等著，當敵人爬到 5 時，縱身從右方跳下，向右走吃掉 6 的金塊，往下再把 7 的炸彈和 8 的金塊吃掉。這時有二個選擇，①是在左方挖個洞，等敵人落下後，估算適當的時間，在 8 點燃炸彈，當爆炸把磚轟掉時，順道把剛爬出的敵人送上西（如果順利的話……若沒成功再重演一次剛剛在 4 、 5 的技倆）。②算好時間，在 8 點燃炸彈，把追下來的敵人 起送上西天！

不管如何，牆炸毀後，剛剛在右方的敵人會衝過來，在 9 處重演剛剛的技倆即可。由於並不確定敵人身上是否帶有金塊，筆者並不建議把敵人留在左側，以免萬一。

當敵人跟過來時，一路往上吃，全吃光後，算準時間在 a 處點燃炸彈，務必要恰好把跟上來的敵人送上西天。為何在 a 不在 w 呢？因為當 a 處炸開之後，兩處的敵人勢必會過來，便可在 b 處再現 " 過頭 " 的絕招穿越敵人。若在 W 處點燃，必是你穿越甲處過來的敵人之後，也就是在 W 處點完後，必然只能往下躲，因為敵人已在你上方。

試想，當 W 處炸開後，由上方下來的敵人，根本是躲不掉的！用這個原則，應可依樣畫葫蘆完成右方的兩個區間。

關於為何過與否和運氣有密切相關呢？因為如果敵人在下一區間或是本區間昏出，或者是牆炸開後，跑過來的敵人身上懷有金塊，千辛又被封起來的牆關在身後，這時要過關就不容易了！



Level 106

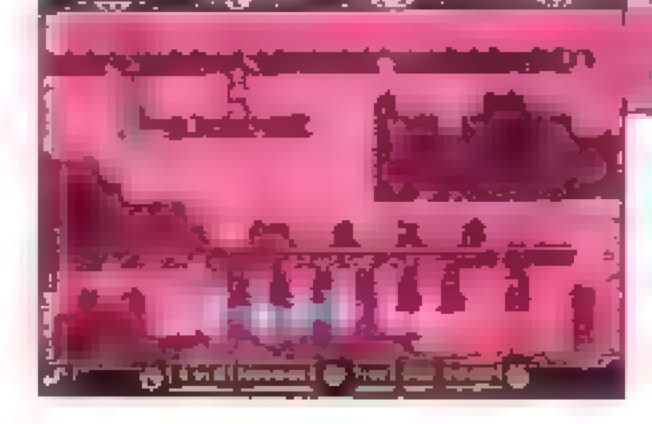
開始往右走吃掉 1 處的金塊，拿取 2 的炸彈，以及 4 的金塊。在 3 處點燃，炸開後，先等敵人都跑過來落入陷阱後，再由上方繞到右方吃 5 的金塊。

接下來，依 a → b → c → d → e （白色）， a → b → cd （黃色）， a → b → c （紫色）， a → b （綠色），最後挖開 A 跳下，到左方 S 處吃掉最後一個金塊。旁邊有個丁字鎬，拿起來練習一下也不錯！



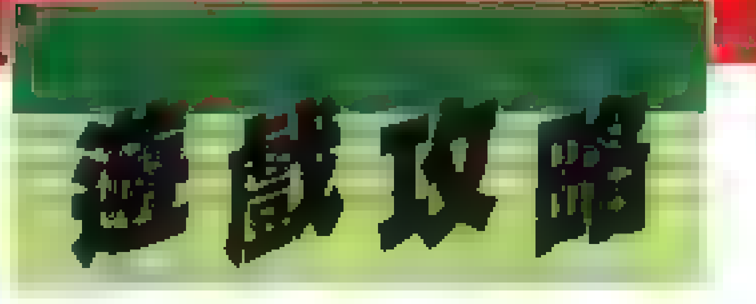
Level 107

臨time關？吃完金塊拿取鑰匙便可過關。善用最底層的山洞避敵，拿取最底層金塊。



Level 108

這關算是中等難度，主要還是要讓玩家練習丁字鎬的用法。拿取 1 處

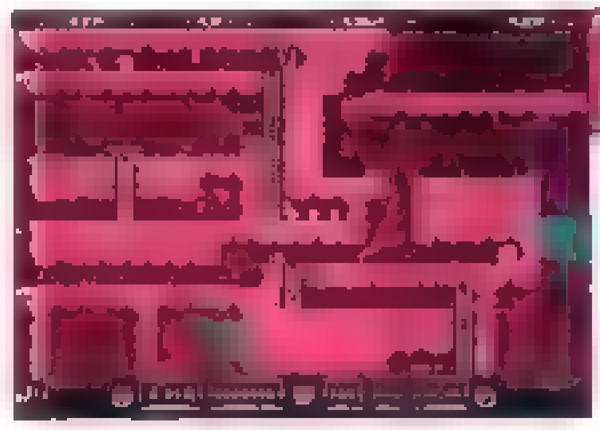


的丁字鎬，在 2 處落下，於 3 處使用丁字鎬敲下堆岩石困住敵人，快跑到右方的 4 處點燃炸彈，再回 3 的右方敲一下。炸開後，在 5 處再點燃一次，跳下到右方盡頭。

這地方要特別注意，挖掘順序不可錯誤不然只有重來了。依 a → b → c → d → e → f 的順序挖掘，便可吃完所有金塊並前進到下一層。

在 X 處等一下，當敵人到了 Y 處時跳下，快衝到左方，吃掉四顆炸彈。要注意的是，欲炸開通關傳送門前方的屏障，恰好要用到四顆炸彈，所以這個敵人千萬不可浪費炸彈用炸的，只能善用十字鎬在有 A 記號的地方敲一敲，暫緩敵人的追進。

在 W 處依次點燃彈炸彈，記得利用空檔回頭敲下岩塊，便可順利過關。



Level 109

拿取 1 的十字鎬，在 2 敲一下。快跑到了吃完金塊，5 便會出現梯子。這時，敵人會在 4 處右方等待。解法是到 4 處誘敵，一路和敵人保持夠近又不會被追到的距離。到 6 處，敵人跟上來後，由左方跳下即可順利前往繪匙所在地。



Level 110

拿取 1 處的十字鎬，立刻躲入左方的山洞中，等待適當的時機，再出來一路吃金塊一路躲敵人。本關只有兩個可挖之磚，但用處不大。善用標有 A 符號的山洞適時躲入，是過關的秘訣！



Level 111

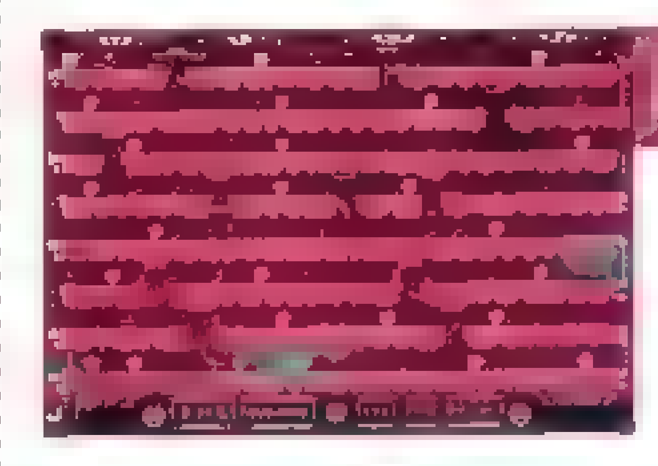
本關沒啥特別，但幾乎到目前為止的所有可用武器和道具都出現在本關中。真正能永久除去敵人的是吊索，而能在最短時間內完成制敵工作的則是最上層的噴槍。小心四周的敵人方位，步步為營，並不難完成本關。



Level 112

本關有些煩人，必須重覆來來回回數次才能吃完左半部的金塊。注意有 A 符號的均為空心磚，掉下前先注意一下下方有沒有敵人。

到右半部之前，必須先站在 1 處把右方敵人誘到左方才可以。從 2 跳下可吃到一顆金塊；依 3 → 4 → 5 挖可吃到另一顆金塊。



Level 113

先拿取左方的十字鎬。本關沒有任何一塊可挖之磚，而沒良心的設計者，又把鑰匙放到右上角。只有用耐心一路往上吃，並且在前進或作任何移動之前把眼光放遠，先看看有沒有缺口可以跳下逃命，不要死於被前後敵人夾攻。

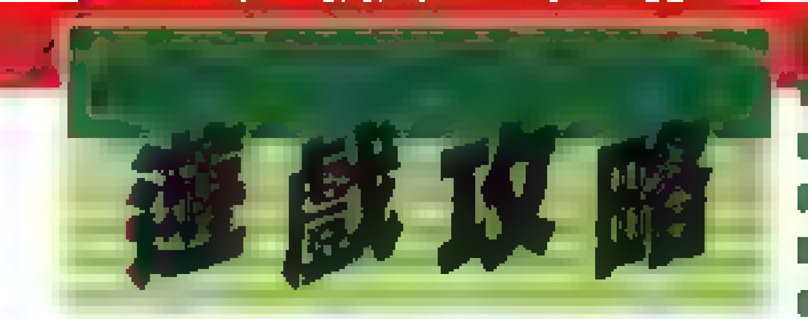


Level 114

好戲又上場了！本關不稍微動點腦筋是無法過關的。

開始向左方跳下，十字鎬順手拾起，反正不拿白不拿，況且是否會用上仍然屬於未定之數。往右走到 E 處連挖三洞，把三個敵人一次全部送上西天（要提前挖，不要等敵人接近時才挖。）往右走，把綠色方框及標有 " W " 記號的磚全部挖掉，跳下便可吃到金塊。但是，由於標有 A 符號的部份均為空心磚，所以吃不到 3 處的 3 個金塊。從右方長梯通到最底層，拾取四個炸彈，到左方剛剛的 E 處右上方，也就是標有白色圓點那塊磚的上方點燃炸彈，炸開後，跳下便可吃到 3 處的金塊。

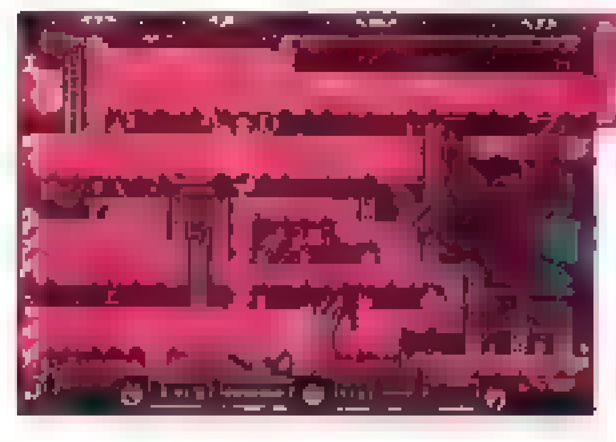
再往右來到藍色箭號處，依 1 → 2 的方向，依次把標有白色正方塊的部份挖掉，跳下便可吃到 1 處的金塊。回到梯子頂點，仍然是依 1 → 2 的方向



挖，把黃色框框中的磚塊全部挖掉，在S處放顆炸彈，炸開後跳下便可吃到2處的金塊。



本關沒有任何可挖之磚，但炸彈倒是不少。善用炸彈，在危急時將敵人炸死，可以多爭取一些時間吃金塊。注意標有A符號的磚塊爲幻像磚。



又是傷腦筋的一關！拿取1處的丁字鎬，先敲一下，立刻轉身拿取2的吊索，並佈下陷阱，再拿取丁字鎬。拾取3處的炸彈，並於該處點燃。炸開後往上跑，左方有空心磚，不要浪費時間了以免被逮。往右走，來到4處，向下走吃掉兩個在底部的金塊，再爬到5處等候。當敵人逼近到快接近你時，往下移動，敵人便會下落，再往上爬往左移動，便可順利穿越敵人。

到6處拾取凍筒，往右衝出，在7處下挖，下跳把8處的炸彈和金塊全部吃光。在9處下挖脫身。拿取a處的噴槍，並將左方的金塊吃一吃。將b處的金塊全部挖掉，然後迅速到d處吃金塊，並在C點燃炸彈，炸開後再迅速到右方吃金塊和炸彈。這時d處右方已然恢復，再炸一次便可脫身。



本關若不小心，將會讓您一試再試，氣餒不已。拿取1處的炸彈，站在1處，挖2，下跳。拿取3的炸彈和丁字鎬，到4處等敵人。這個地方，務必要耐心地等敵人都來到左方下跳後，才可於4處點燃炸彈。注意會有連環爆炸，要躲遠些。

拉住單槓後，不要下跳（只要下跳必然死於非命），一路往左移動，把5處的四個金塊全部吃掉。往右走，到6處吃掉金塊，並快速躲入山洞中。此時又要耐心的等候所有敵人聚集，並上移到"安全距離"，再跑出來到左方把7、8處的金塊全部吃掉。回頭時，先拉在單槓上，等敵人快接近時突然下跳，再從樓梯爬回單槓便可成功穿越往右移動。往上爬到9處吃掉金塊，再到左方的a處。

這地方是本關最難之處，也是最易死於非命的地方。

拿取a處的鎬子，這時有兩種解法：①如果此時除了S處外已無其他金塊，在a處一路勇猛的往下挖吧！因爲過關處就在W處。②如果S處並非最後一顆金塊，這時就要考慮退路了。來回數次把藍框中的1、2、3、4、5、6、7、8全部鑽掉，吃完S的金塊後，把T鑽掉即可脫困！



超級困難的關。先去撈一撈T熱身吧！手腳不靈活的人請自動跳過這關以保留自信心。

拿取1處的丁字鎬，在X區間內的有限範圍，敲幾下阻擋敵人，利用a處的炸彈於A點燃炸開，如果還是敵人已接近，不要再敲了，立刻跑到B處等候，務必要使敵人靠近到a的右方，離A越近越好。然後迅速在梯面尚未復原前快爬到2。（這個地方，必須要注意擁有的丁字鎬使用次數，以及點燃炸彈的時機，須要一段時間的練習）

這時候，就等着看熱鬧即可。炸彈會由下方一路往上炸，到了頂部會左轉，再往下。當炸過你的方時，要開始睜大眼睛了！在不被炸死的原則下，3爆炸後，立刻下跳，拿到了a上方的那顆炸彈，迅速左移（了解爲何剛剛一定要誘敵到a右方的原因了吧！）

依然是在X的區間阻敵，但這時不要浪費任何時間，只要敲一下達到阻敵之效，立刻在4處點燃炸彈（這個步驟要一氣呵成，且要注意不要太往左才敲以免自己被炸彈炸死！）炸開後迅速左移爬上梯子，在5尚未封死前往上爬到頂拿取鑰匙。一切的匆忙與迅捷反應，其實都只爲了能在5封閉之前通過。多練習吧！當您看到在封閉前一瞬間迅速通過的畫面時，心中的成就感絕不亞於印地安那瓊斯於千鈞一髮時翻身滾出的神氣！

Level 119



咦？是不是臨氣關？別傻了！這關的難度雖不比前關，但也接近了。其實本關的過關重點是，"踩在敵人的頭上走"！夠驚悚了吧！

在1處下跳，一路踩著敵人的頭頂和他一起左移，便可來到2處吃金塊。立刻於3挖一洞，等敵人落入後右移並爬到頂。若此時敵人尚未斷魂，再於頂部連挖數洞，務必把敵人送上西天。

當敵人被埋死後，在4處等著，敵人冒出，右移並下落時，立刻跟著往下跳，在5的那個區間右移，便可吃到5處的炸彈和金塊。往下跳到底。接下來，依照不同地點分別描述金塊的吃法：

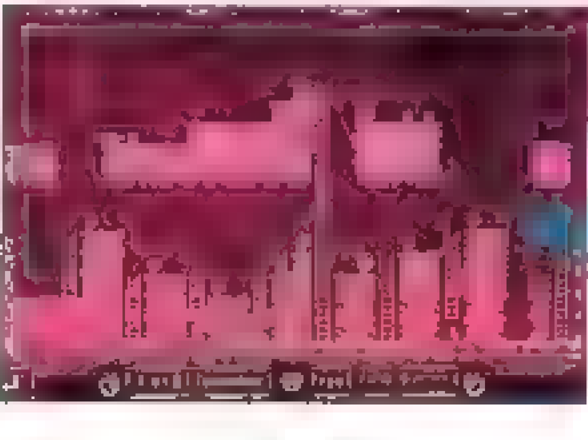
①6處的金塊：用炸彈炸死敵人，或挖數洞埋死敵人，然後到7處等著，當敵人落下至7的右下方45°角時，立刻下跳，在6區間的缺口處左移，即可吃到6的金塊和炸彈。向左走到底，挖個洞跳下即可到2，這也是本關唯一能由右半部來到左半部的方式。

②8處的金塊：依a→b→c→d→e的順序挖洞，吃到後把f挖掉跳下即可脫身。

③X處的金塊：誘敵2至3名，然後爬到Y處，當敵人聚集於Z處時，踩著敵人頭部走過去便可到X處吃金塊。

④S處的金塊：不可能到達（除非程式出現bug！），只有靠敵帶它下去了！

Level 120



本關只要把握住一些原則便可順利過關。向右跳下後立刻挖1，當敵人落入後，立刻跑到上方依2→3→4的順序挖洞，當敵人落入4後，快回到1處，則敵人必然會被埋死。

來到右方，在5處挖一洞，若敵人不肯跳入，停留在6處即可。左方一路利用這方法應可順利過關。

Level 121



接下來從Level 121到Level 135，在進行過程中只有主角方圓一小部份的範圍可以看見。這十五關由於視野不大，因此在關卡的設計上幾乎沒有任何難度可言。

唯一要注意的是跑的時候不要動得太快，以免"衝下不及"，被突然闖入眼簾的敵人逮著死於非命。

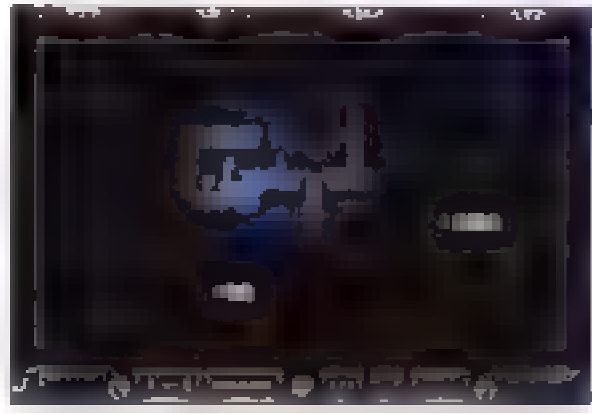
本關右、左方各有通往直降到底的梯子，在上方1、2處跳下便可吃到金塊過關。

Level 122



先拿取1處的鑰匙。要先到A處吃金塊，再到2處吃，否則將無法順利過關。全部吃完後在3處出口過關

Level 123



本關有敵人出現了。鑰匙在1處，暗門在2處。其他沒有啥特別之處，其他沒有啥特別之處，[illegible]金塊吃完後到3處即可過關。

Level 124

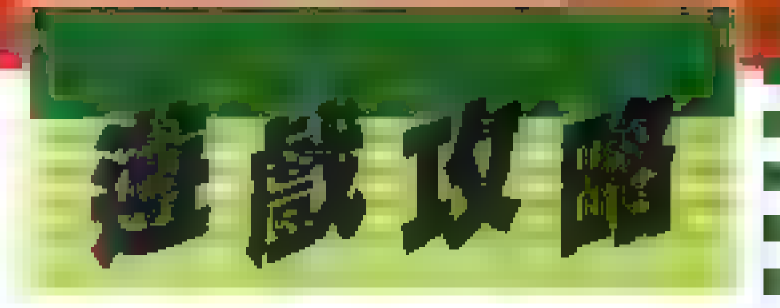


鑰匙和過關的傳送門都在右下方。

Level 125

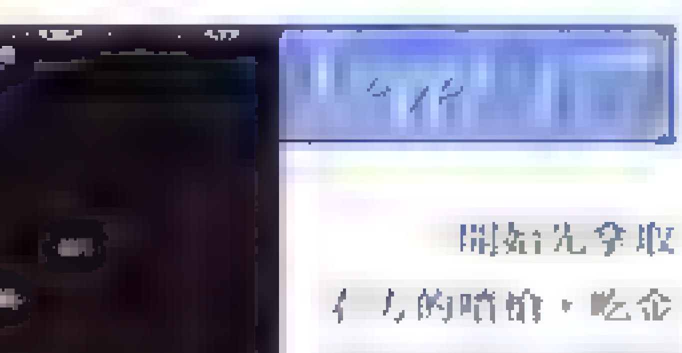


知道在1處過關就可以啦！





記得吃完所有金塊後到1處過關。



開始先拿取[illegible]方的噴槍，吃金塊時才能一路勇猛的前進，不用看到敵人就躲躲藏藏的。本關較特別之處在於門和鑰匙共有[illegible]種組合，正確的顏色應是綠色。依照附圖所示拿取綠鑰匙，開啟綠門便可順利過關（當然要吃完所有金塊！）。



紅鑰匙和紅門的位置如圖所示。



先到左上方拿取噴槍，立刻由病貓變成勇夫，敵人再多也不怕啦！過關處在[illegible]。



綠鑰匙和綠門的位置如圖所示。



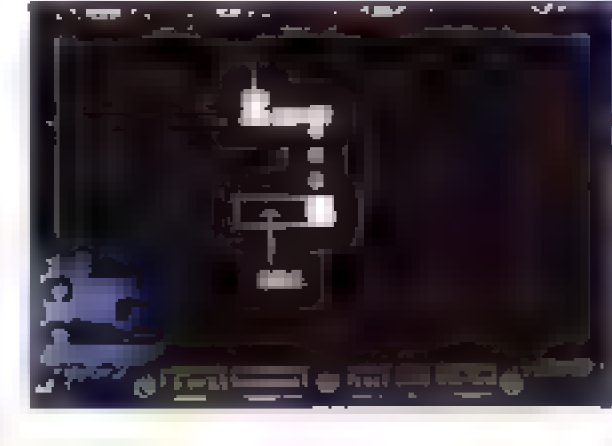
本關稍稍又出現了一些小技巧。注意A處均為空心磚，落下前先看下有沒有敵人。其他物品的位置見如圖示。



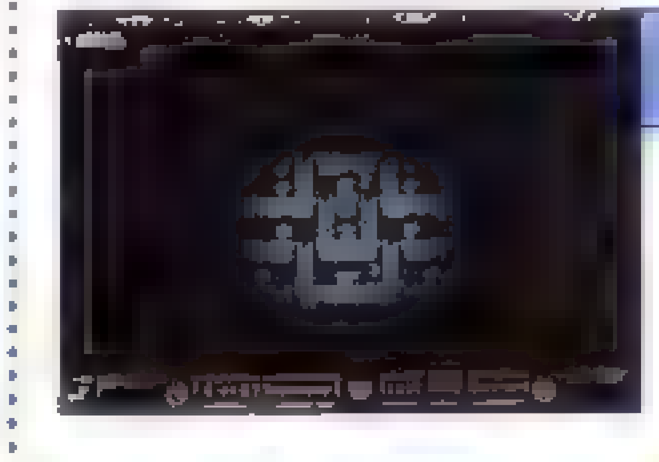
經過一番辛苦的搶金過程後，記得到左上方的過關處往下一個關卡邁進。



注意有方有塊空心磚，1處有鑰匙可拿，過關處在2即可。



本關要吃完所有金塊並不難，但[illegible]如圖所示，在[illegible]上方的[illegible]處，[illegible]第一塊磚[illegible]，[illegible]下有連續4個空心磚，跳下後向[illegible]移動[illegible]。



[illegible]（[illegible]！）鑰匙在1處，門在2處，噴槍在3處。



本關開始[illegible]光明！也是作者都首次出現的關卡。[illegible]方金塊全部吃完後，到1處[illegible]到2處，再由[illegible]之旅。



Level 137

本關請依1→2→3→4的順序攻略。最重要的是在最後一定要在5處等待，當所有敵人接近時，往右移兩步跳下（不要又掉入了2的傳送器入口！）再往右走2步，等所有敵人都已落下時，再往上到1處右方的過關處，便可輕鬆過關。



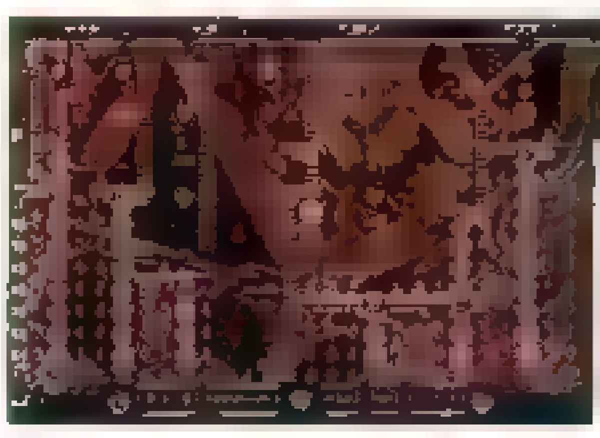
Level 138

往右一路下跳，在最後一格停下來。當四個敵人都聚集在左方時，便是下跳的最佳與最安全時機了。快跑向右到1或2挖下一洞，當敵人落入洞中後，在3處挖一洞跳下便可進入傳送門，從5處出現後，一路往下吃便可過關！



Level 139

要不要自我挑戰一下呢？先不看攻略自己試試本關。其實不難，先往左移，到最上方的那顆炸彈開始往下一路吃，下跳到底後，"立刻"往右跑，如圖所標示的位置連挖四洞。為何要提早挖，而且要挖四個洞呢？因為當您落到底部後，左方的敵人自然會往右聚集，而進入傳送門入口，再從右方冒出來。如果挖動的時機或數目不恰當，極易死於非命！



Level 140

很好玩的一關，本關您只要按兩鍵即可。第一鍵是在經過1處時記得按鍵拿取綠鑰匙，第二鍵是在2處時記得按下"使用"鍵用鑰匙開門過關（當然是在吃完所有金塊之後才能奏效！）其他時間，只要瞪大眼睛看好戲就行了！



Level 141

本關沒有什麼特別之處。在1處有個吊索，不過卻用不上。吃完全部金塊之後，到2處過關。



Level 142

先攀到1處等一下，當下方的敵人跳下後，才往下跳吃金塊，並拿取2左方的吊索，有機會時便可綁住一個敵人。往上跳到3處，在左方挖一洞把左方的所有金塊和炸彈吃光。回到3，在4處挖洞，一路往左吃到5處。往上爬到6處拿取鏟子，到7的上方挖一洞跳下，在7的右方用鏟子向下鏟一洞起出退路，跳下後沿原路回到7，拿取噴槍，把鏟子留在原處。

有了噴槍，再也不用畏首畏尾的像烏龜般任八個敵人的追殺了，把8處和其他地方的金塊吃完，便可順利過關了！



Level 143

雖然已接近了尾聲，但每個關卡的難度有越來越高，在倒數第一關時達到一個顛峰！本關的創意很不錯，但仍不算太難！

往上快跑到1，利用2個吊索困住兩個敵人。進入3處的傳送器，會從4出來，把5處的金塊吃掉，往左跑跳下。在這時候，一般人（包括筆者在內），一定會自然的想往右跑向8處吃金塊……。可惜的是，在A處是個空心磚。要等敵人帶下來嗎？別傻了！

稍微觀察一下，有兩種解法。第一是進入3，從4冒出後往右跳下，便可到8。另種解法是先到6處拿取一顆炸彈，將7炸開後便可跳下到8處。

將8處的金塊吃完後，在9處挖一洞跳下，將炸彈全部吃掉。仍是利用3的傳送門到4，跳下可至a，在a處炸開便可到S處過關。



Level 144

傷腦筋的一關！難不難，但不易過關！一開始在 1 處拿取鑽子，沿標示有白色方塊處一路往下鑽，拿取 2 的吊索，立刻進入 9 的傳送器避敵。回到 2 後，從 3 跳下，立刻到 4 處佈下吊索，並等敵人被逮著後，拿取 5 處的炸彈往左滑出，立刻到 6 點燃炸彈，炸開後，把右半金塊和炸彈清理一下。

來到 7 右上方的平台，往左走到小梯子，把 7、8 挖掉跳下，便可回到 2。拿取 2 處剛剛放下的鑽子，進入 9 的傳送器，出來後，這次是依左方的綠色方塊標示處下挖，拿取 a 處的吊索，從 b 跳下，在 C 處逮住另一個敵人（切記本關的兩個吊索是用來捉住最底層的兩個敵人，不要在上面用掉了！）

炸開左方後，回到 a 處（把 d、e 挖掉跳下即可）拿取鑽子，到 f 處拿取炸彈，將右方兩塊磚頭鑽掉吃掉裏面的金塊。

接下來又是一個陷阱，如果誤以為 S 處左上方那塊磚是空心磚，一路往下挖必然死於非命，前功盡棄，正解是在 S 處點燃炸彈，炸開後立刻跑到 S 左上方的那塊標示有白色方塊處往下鑽兩次（因為此時中間那個障礙已被炸掉），便可順利吃到金塊過關！



Level 145

一開始往右走一路吃到底，向上爬到第二層，在白色方框處把敵人埋死。把這區域塊的金塊全部吃光。在 3 處站著等，當敵人落下時從他頭上踩過去，快跑到左方在 4、5 連挖兩洞。跑到 6 處把框內的兩個金塊吃掉，f 處的東西暫且先不要管他。在 7 處等著，在適當的時機再度從敵人頭上踏過，一路吃到 8 處拿取綠鑰匙。

在這裏，貿然從右方跳下必死無疑！在 9 處先挖一洞，跳下後立刻挖 a，便可通過。

沿梯子往上走，一路吃到 b 拿取吊索，佈下後再拿回綠鑰匙。在 c 處等，在適當時機從敵人頭上跨過到左方。在 d 處挖一洞跳下，吃 e 以及 f，再回到 c 的左方。此時跳下後挖一洞捉住敵人，吃掉 g 的金塊，進入 h。

這時會從左下方出來，把三個金塊吃掉，打開綠門即可過關（不要按太快，只要一落入錯誤的地方就必須重來了！）



Level 146

本關首度出現大型炸彈。往右走拿取 1 的大炸彈，上爬後把 2 的金塊吃光，在白色方框處把兩個敵人埋死。往上來到 3，在 3 點炸彈，炸開後（看到了嗎？金塊是可以被“炸”掉的！這觀念在下幾關會用上，特別是對於吃不到的金塊。）

跳下後拿取 4 的鑽子，到 5 處下鑽吃掉一排金塊（下鑽前先站著等敵人接近你，這樣落到底後才有充裕的時間避敵），然後到 6 處，一樣下鑽吃金塊。

這時候，想想最右下方那顆金塊要怎麼吃吧！到 7 處拿取大炸彈，在 8 處點炸彈，即可將金塊炸掉過關。



Level 147

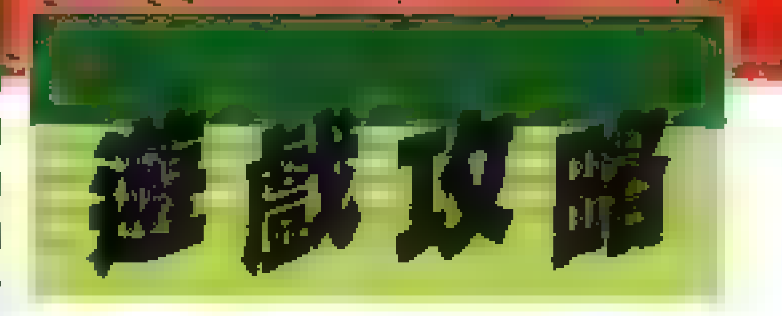
沿 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → g → 6 的順序一路走，吃，拿。拿取 7 的大炸彈 8 點燃。到 9 拿取鑽子，挖掉 a、b 後在 C 下鑽便可下跳至底，從 d 處下跳，一路從右吃到底。在 e、f 處各點燃一顆炸彈便可脫身進入 g。

這時金塊已全部吃光，會冒出新的梯子。拿取 h 處的大炸彈，在 X 處點燃；拿取 Y 的大的大炸彈在 Y 點燃，炸開後便可到 S 處過關。



Level 148

很困難的一關。由於本關炸彈不多不少剛剛好，絕不能浪費一顆來炸敵人，所以在一開始便要表演高難度的技巧，最重要的是，一開始左方的那個敵人非送出去不可，否



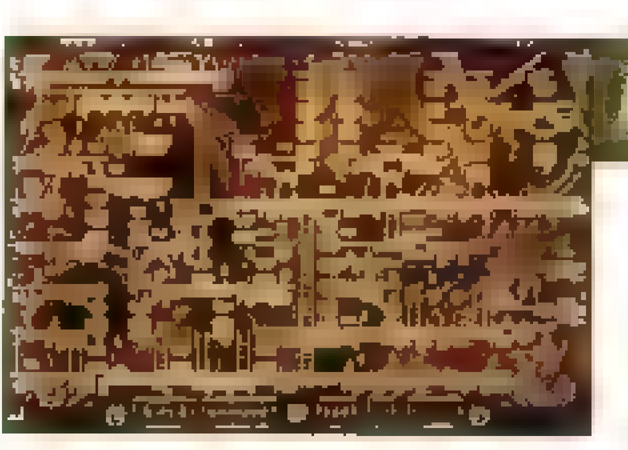
則在最後將會無法過關白忙一場。

向右下跳後，往右走到底，在1處挖一洞，上爬到2。當敵人從1處爬出來後，立刻下跳從其頭上跨過來到3，這時奇妙的事發生了，敵人再度落入1。快跑到2，一直重覆直到敵人終被埋死。

挖一洞跳下，拿取4的鑽子，鑽掉標有白色方形處，吃掉5的金塊。到6點炸彈，炸開後吃掉左方金塊。這時若時間許可，到 X 處引誘h處的敵人左移到底（這個步驟相當重要，在到8之前一定要完成此動作，原因是…等一下就知道了！）在7點燃炸彈，進入後下鑽可吃到一顆金塊。

到8炸開，快跑到9吃掉金塊，立刻到a吃金塊，從b下鑽跳下，拿取c的療箱，到d處向左挖出。在e處下鑽，拿取f的吊索，並在原地立刻佈下，再向右逃（先拿回鑽子）。到g處炸開，連續的爆炸便可把剛剛引誘過來的敵人送上西天。下跳後進入g，從i出來後，在2炸開，進入後下鑽，便可吃掉最後一顆金塊！

Level 149



最最最困難的關！筆者建議您先自己試試，當發現沮喪不已，想把電腦砸掉前，再來偷看攻略吧！不然都照著攻略玩實在沒有什麼意思，您說是嗎？如果您能獨力通過本關，請快向編輯部自首，應徵"雙人模式"攻略的撰寫，拯救蒼生……。

在1挖洞，敵人落下後，向右走到底吃掉金塊，在2再挖一洞。當敵人落下後，在3挖洞跳下，切莫進入D，因為出口在右上方的D1，是死路條，不過D處到是有妙用喔！這是筆者為了撰寫攻略，在經過努力不懈的挑戰本關 N 次後發現的。

在4點燃炸彈，炸開後跳下，進入C，會從右下方的C1出來，拿取綠鑰匙並吃金塊，在C1下挖跳下（不要怕！下方是空心磚）向左走到6，將鑰匙放於6，並拿取6的炸彈。接下來，利用6左方的長梯，設法引誘敵人跟著你一路走，進入 A，會從A1出來，這時立刻向右跳下，奇妙的事發生了！從A-1出來的敵會向左跳下，不是被困於此就是從D進入，從D-1冒出，照樣被困住。如果您有辦法將大部份甚至所有的敵人用此方法全部困住，接下來的攻略過程就簡單多了。（第一次進入A，從A-1出來時，必須先左跳，把7的金塊吃光，挖8脫困，右行跌下空心磚再向右吃9）。

到5點燃炸彈，等敵人落入後，便可進入吃金塊和炸彈，立刻退出來。該如何吃a呢？a的右方也有個 A ，在其上方挖一洞跳下，在 A 點燃炸彈立刻進入的右方的傳送門，從A-1出來後，再跳下左行便可吃到a。

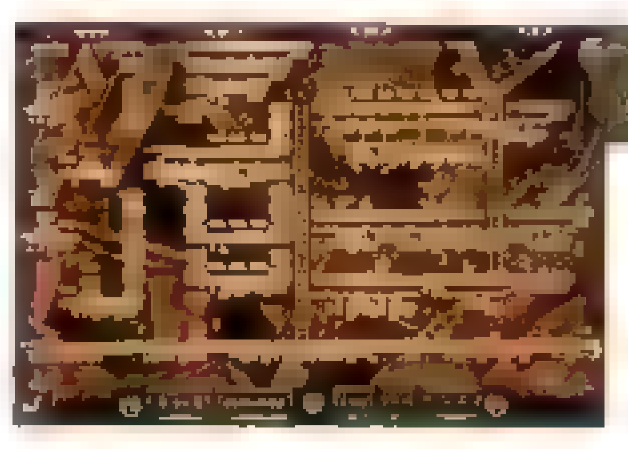
到B處右方，吃掉金塊後，進入B，便會從B-1冒出，一路下跳至底，再右行到底挖一洞跳下。這時目標是要吃b的金塊，其區間內有兩個梯子，在右方那個梯子頂部上方挖一洞跳下，將兩個金塊吃掉，拿取大炸彈於c點燃（記得躲遠些！），炸開後（敵人應該也上西天了），跳下上爬到f，把e→f→g挖掉，下跳後便可吃掉d。

這時四處繞繞，把所有的其他金塊全部吃掉，會冒出一些梯子。這時又傷腦筋了，該如何過關呢？

到最上方的大炸彈上方跳下（不要猶豫，下方是空心磚！），在經過大炸彈時手腳要快，拿取大炸彈，來到C-1處，在C-1的傳送門出口點燃炸彈，立刻朝左方挖一洞跳下，跑遠一點（如果在剛才沒有把綠鑰匙拿到安全的地方，炸彈爆炸時會一併把綠鑰匙炸掉，使永遠不能過關了！必須重玩才行！）

這時，來到綠門上方，下跳到綠門便可打開過關（當然要先拿取綠鑰匙！）

Level 150

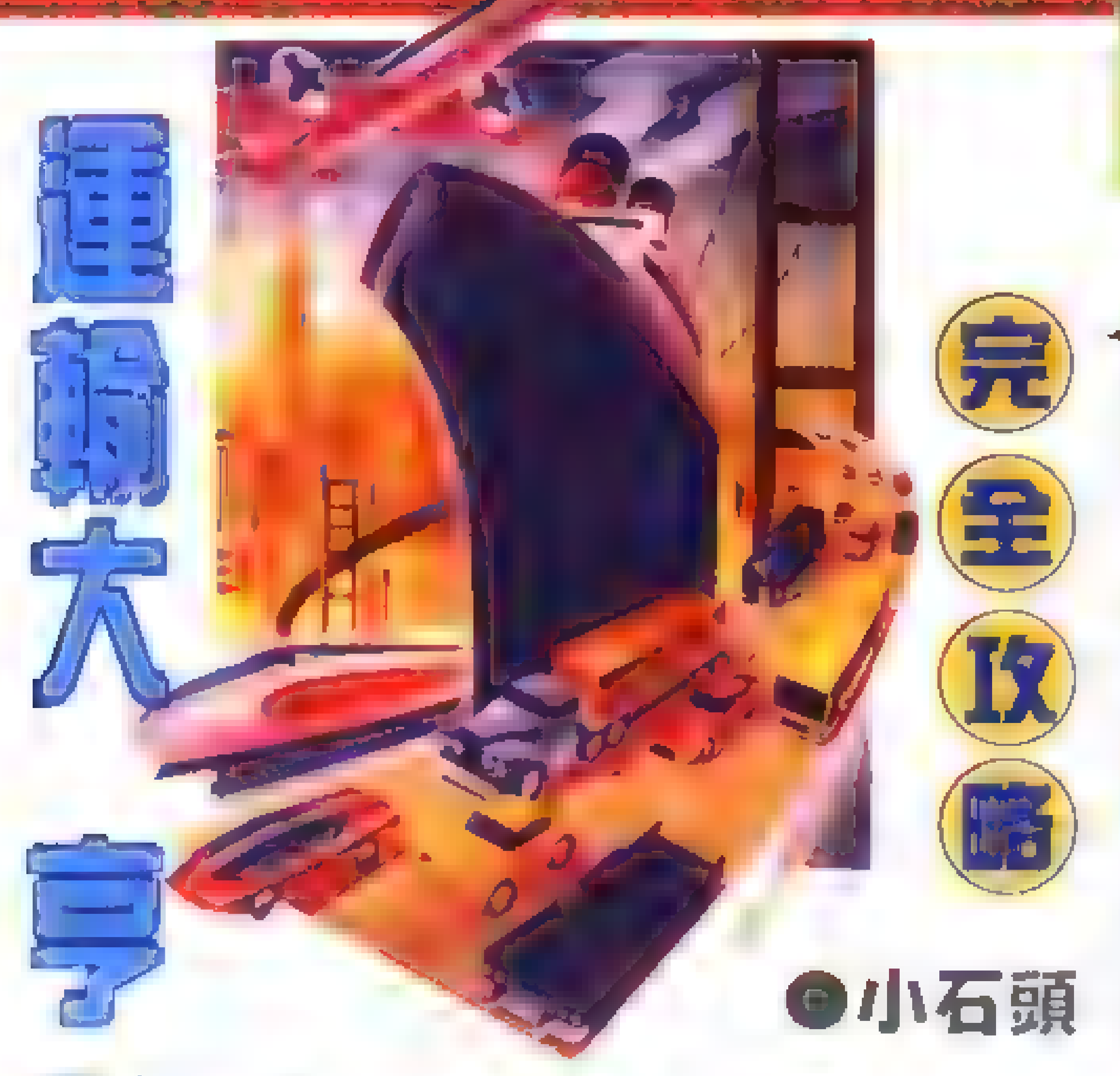


拿取1的噴槍，站在2等敵人從左方來，便往其噴，快衝打了拿鑽子，將一4鑽掉，再快跑到3拿噴槍阻敵。再回去拿鑽子，把6的四塊磚鑽掉便可吃到金塊，吃完再繼續下鑽吃金塊。

進入7，出來後先不要拿鑰匙。把金塊通通吃光後，再進入7，這次出來後，往右跳下，把 X 鑽掉打開通路。下落到底後再進入7，這次在8拿取鑰匙，從右方跳下便可到9打開門過關（注意右下方的金塊其右方是空心磚，必須從金塊的上一層跳下吃才不會死於非命）。







運輸大亨 完全攻略

●小石頭

1 事先勘察

(1)資源分佈：

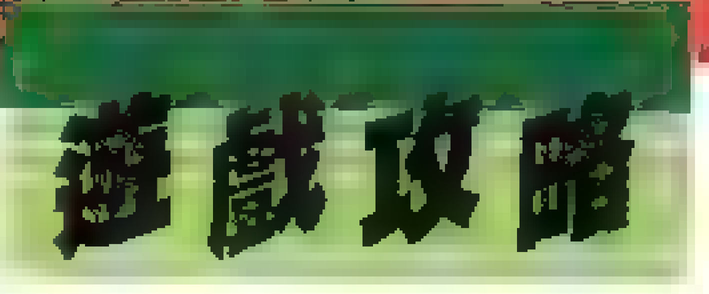
由於 TT 的地圖是隨機產生的，所以進入遊戲後最重要的第一件事就是勘查地圖上城市與資源的分佈情形，尤其是資源，在玩家 TT 運輸事業的初期，經常是最具有豐富利益，回收最快的一項開發事業，所以也必需要注意到資源的供應與需求。表一中所列出的是各個資源供應物品與需求原料，針對其中的供需，來左右有無。

表 1

[illegible]	[illegible]	生產 Supplies	
煤田（Coal Mines）	--	Coal	（煤）
森林（forest）	--	Wood	（木材）
油井（Oil Well）	--	Oil	（原油）
鑽油平台（Oil Platforms）	Mail,Passengers	Oil,Passengers	（原油、乘客）
製材廠（Lumber Mill）	Wood	Goods	（商品）
煉油廠（Refinery）	Oil	Goods	
發電廠（Power Plant）	Coal	--	
銀行（Bank）	Valuables	Valuables	（貴重物品）
加工廠（Factory）	Livestock,Grain,Steel	Goods	
畜牧場（Farm）	--	Livestock,Grain	（家畜，穀類）
煉鋼廠（Steel Mill）	Iron Ore	Steel	
鐵礦（Ore Mine）	--	Iron Ore	（鐵礦石）

【註】城市也算是資源之一，但在 TT 中，城市的重要性與經營方式和其它資源大不相同，讀者必需要有所區別。

通常一開始投資並且短時間內就有利可圖的，有煤田→發電廠、森林→製材廠、油井→煉油廠、鐵礦場→煉鋼廠、以及畜牧場→加工廠，鑽油平台要到 60、70 年代才出現，而且只用油輪裝載，沒有什麼經濟效益；銀行的貴重物品（Valuables）只能在有銀行的兩城市之間流通，而各城市出現銀行比例又太少，所以可以忽略。其它例如製材廠、煉油廠、加工廠等，由於需要原料來擴大產能，而且往往無法和原料產地及需要其產品的如城市等地配合，所以重要性也就大

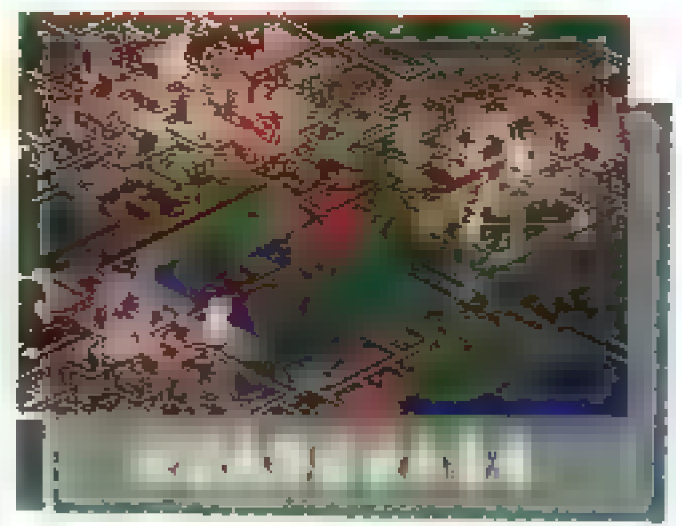


城。

在每個資源的圖像上按滑鼠左鈕，即會跳出一份選單，上面提供了需求原料、生產的產品、上個月的產量（如果有開發的話）以及最大產能等資訊，相信TT的玩家一眼就看得懂了。

(2)城市分佈：

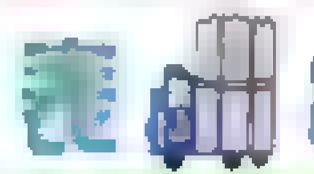
城市的多寡及分佈位置，對玩家的運輸事業有極大的影響，在TT的困難度調整中，城市多的反而難度較高，其實以筆者的經驗來講，城市較多反而更好發展、更容易些，而且到遊戲後期，你的運輸事業可以說幾乎以城市間的運輸為中心，所以對城市的分佈情況更要好好勘查一番。如果可以的話，將各城市的名字改為自己喜歡的名字或者是改成熟悉的地名，只要比較容易有個印象即可。像筆者就將所有城市依其方位設定名字，如 NorEst 1、Center 2等，一看就知道這個城市在某處，不見得特別但好記好用，也挺方便的。要更改城市名字只要在城市名稱上按滑鼠左鈕，在城市選單上選 Rename選項即可。



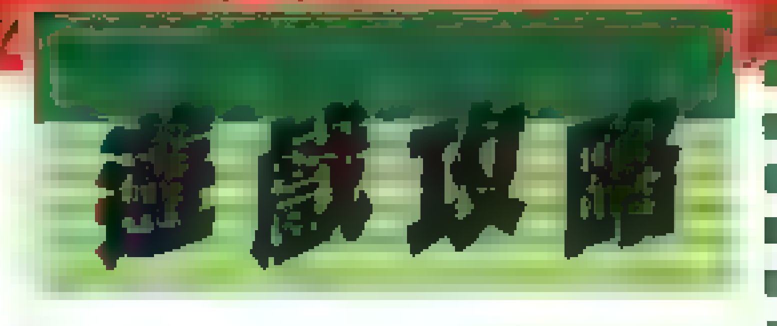
2 各種運輸工具的認識

(1)鐵路：

雖然TT中包含了鐵路、公路、海運和空運等四大運輸工具，但最主要還是以鐵路為主。鐵路運輸是TT中運用最多樣化，也是最富經濟效益的運輸工具，鐵路運輸可視需要掛接各式車廂



車頭名稱	車頭重量	速度	可搭載	馬力	年代	使用年限
Jinty-Class	45 噸	56km/h	無	250PS	1924	14 年
Stanier 'Crab'	75 噸	96km/h	無	600PS	1927	20 年
Gresley 'A3'	150 噸	112km/h	無	1100PS	1928	20 年
Collett Pannier Tank	47 噸	64km/h	無	300PS	1931	15 年
Gresley 'D49'	77 噸	104km/h	無	900PS	1931	20 年
Stanier 'Jubiles'	131 噸	128km/h	無	1200PS	1934	21 年
Gresley 'A4'	162 噸	144km/h	無	1400PS	1936	20 年
Bulleid 'Q1'	89 噸	112km/h	無	900PS	1943	20 年
BR '8P'	70 噸	152km/h	無	1800PS	1954	23 年
Metro-Cammel (DH)	64 噸	112km/h	76乘客	600PS	1956	12 年
EE '37'	101 噸	144km/h	無	1750PS	1960	20 年
BR/Sulzer '25'	72 噸	144km/h	無	1250PS	1961	18 年
Brush '47'	112 噸	160km/h	無	2500PS	1963	22 年
BR 86	84 噸	160km/h	無	3600PS	1965	23 年
BR 87	82 噸	177km/h	無	5000PS	1974	23 年
BREL '56'	129 噸	128km/h	無	3300PS	1976	20 年
BR 'IC125'	140 噸	201km/h	8 郵件	4500PS	1977	20 年
'Sprinter'	76 噸	120km/h	80乘客	700PS	1984	15 年
'T.G V' (DH)	180 噸	241km/h	無	7000PS	1984	25 年
EurStar' (DH)	190 噸	249km/h	無	8000PS	1993	25 年
X2001(MonoRail)(DH)	190 噸	255km/h	無	10000PS	1998	20 年



。一般公路運輸雖然也有各種客貨運車，但比起運用的彈性來，火車還是比客貨運車來的高。不過在 TT 中，玩家最多只能擁有 40 列火車，只有公路車輛的一半，所以要審慎規劃運用。

在 TT 中最大可以建立 4 × 5 的車站，也就是同時可以有四列五格長的火車站併在一起。玩家要建幾列火車站，筆者沒什麼意見，但最好都有五格長，因為每一列火車包括車頭在內共有 11 節，每格車站能容下兩節車廂，如果列車長度超過車站長度，那麼列車在車站內的等候時間就會變得較長，也就嚴重的降低了列車的運輸效益，這是要建立一座新車站之前就要注意到的。

在 TT 中鐵軌的鋪設技巧是最為繁複的，主要就是要保持平直，轉彎不要太多，以免降低列車速度；還有盡量避免建造陸上或跨海的鐵橋，因為這些鐵橋都有速限的限制，即使火車再快，到了鐵橋上，亦只能以速限的速度行駛，所以能免則免。

表二所列出的是在 TT 中所有會出現的火車型式及資料，其中必需特別注意到的是最後 1998 年才出現的單軌電車（MonoRail）X 2001 型火車，在它出現以後，鐵路的建造選單會增加一些指令，用來建造它特有的車站與軌道；而且它所搭載的車廂載運量和一般火車也有所不同。表三和表四分別列出了一般火車車廂與單軌電車車廂的載運量。



建造一列火車，只要在鐵路旁的火車建造／修護站（Train Depot）按下滑鼠左鍵，選擇車頭後 build 並加入車廂即可，可別忘了指定行經的車站喔！下面一般車輛、船隻、飛機也差不多相同，只是外形不一樣而已。

在 TT 中最遺憾的就是沒有地下鐵的設置，而且火車車頭的型式雖多，但半數都是充充場面，在遊戲中派不上用場的，希望如果再出一代的話，設計能夠注意到這點。

(2)公路運輸：

陸地上的運輸工具，除了鐵路，就是一般車輛了。由於一般車輛相較起鐵路火車的速度要慢上許多，是以公路運輸在 TT 中通常扮演的是一種輔助性的角色，當一個地方無法以鐵路運輸來發展，例如兩城市間太近，以鐵路連接不符合經濟效益的時候，才以公路運輸來彌補鐵路交通的不足之處。

表三 一般車廂

車廂類別	空重／總重	最大可搭載數量
乘客（Passengers）	25 噸／27 噸	40 名 乘客
煤（Coal）	18 噸／48 噸	30 噸 煤
郵件（Mail）	21 噸／28 噸	30 包 郵件
原油（Oil）	24 噸／54 噸	30 噸 原油
家畜（LiveStocks）	20 噸／24 噸	25 頭 家畜
商品（Goods）	21 噸／33 噸	25 箱 商品
穀類（Grain）	19 噸／49 噸	25 噸 穀類
木材（Wood）	16 噸／46 噸	30 噸 木材
鐵礦石（Iron Ore）	19 噸／49 噸	30 噸 鐵礦石
鋼料（Steel）	18 噸／38 噸	20 噸 鋼料
貴重物品（Valuables）	30 噸／50 噸	20 噸 貴重物品

表四 單軌電車車廂

車廂類別	空重／總重	最大可搭載數量
乘客（Passengers）	25 噸／27 噸	45 名 乘客
煤（Coal）	18 噸／53 噸	35 噸 煤
郵件（Mail）	21 噸／29 噸	35 包 郵件
原油（Oil）	24 噸／59 噸	30 噸 原油
家畜（LiveStocks）	20 噸／25 噸	30 頭 家畜
商品（Goods）	21 噸／36 噸	35 箱 商品
穀類（Grain）	19 噸／54 噸	35 噸 穀類
木材（Wood）	16 噸／51 噸	35 噸 木材
鐵礦石（Iron Ore）	19 噸／54 噸	35 噸 鐵礦石
鋼料（Steel）	18 噸／43 噸	25 噸 鋼料
貴重物品（Valuables）	30 噸／55 噸	25 噸 貴重物品



不過公車站及貨運站卻是最易吸引人群及貨物集中的地方，是以經常和其它如火車站、機場、港口等相鄰建造，以吸收利用。表五列出的是 TT 中會出現的各式客貨車，讀者可以注意到客貨車與火車許多不同之處。

筆者很少用客貨車來行駛長程運輸路線，因為它們載貨量小、速度又慢，且還有數量的限制，而且一個客貨運站只能同時容納三部車輛裝卸，車子多也是麻煩，會出現在車站門口大塞車的情況呢！另外客貨運車也有時會找不到路，有時跑一跑會發現它跑錯路了，甚至跑到什麼地方去也不知道，另外，大概算是 TT 中的一個小 BUG 吧。



車輛名稱	速度	運載量	年份	使用壽命
Leyland Lion Bus	48km/h	25 名 乘客	1925	10年
AEC Mail Car	48km/h	22 包 郵件	1925	15年
Scammel Oil Car	48km/h	21 噸 原油	1925	15年
Dennis Livestock Car	48km/h	14 頭 家畜	1925	15年
Bedford Goods Car	48km/h	14 箱 商品	1925	15年
Scammel Wood Car	48km/h	20 噸 木材	1925	15年
AEC Iron Ore Car	48km/h	22 噸 鐵礦	1925	15年
Bedford Steel Car	48km/h	15 噸 鋼料	1925	15年
Bedford Coal Car	48km/h	20 噸 煤	1926	15年
Leyland Grain Car	48km/h	20 噸 穀類	1926	15年
Bedford Armared Car	48km/h	14 噸 貴重物品	1926	15年
AEC Regal Bus	56km/h	31 名 乘客	1929	12年
Leyland Leopard Bus	96km/h	35 名 乘客	1923	15年
Ford Coal Car	112km/h	25 噸 煤	1975	15年
Renault Mail Car	112km/h	28 包 郵件	1975	15年
Volvo Livestock Car	112km/h	25 噸 原油	1975	15年
Ford Livestock Car	112km/h	16 頭 家畜	1975	15年
Fiat Good Car	112km/h	16 箱 商品	1975	15年
Peugeot Grain Car	112km/h	25 噸 穀類	1975	15年
Ford Iron Ore Car	112km/h	25 噸 鐵礦	1975	15年
Volvo Wood Car	112km/h	22 噸 木材	1976	15年
Ford Steel Car	112km/h	18 噸 鋼料	1976	15年
Ford Armored Car	112km/h	15 噸 貴重物品	1976	15年
Volvo Bus	112km/h	37 名 乘客	1988	15年

(3) 船運：

船的速度極慢，尤其是遊戲剛開始的時期，如油輪等貨輪，速度更只有陸上車輛的一半。表六中可以看出除了 1968 年出現的遊輪外，其它船隻的速度都慢的可憐，不過它的優點是載運量



船隻名稱	速度	運載量	年份	使用壽命
Ferry	32km/h	100 名 乘客	1925	30年
Mail Ship	32km/h	100 包 郵件	1925	30年
Goods Freighter	24km/h	100 箱 商品	1927	30年
Oil Tanker	24km/h	220 噸 原油	1928	30年
Coal Freighter	24km/h	200 噸 煤	1929	30年
Coal Freighter	40km/h	200 噸 煤	1965	30年
Oil Tanker	40km/h	250 噸 原油	1967	30年
Hovercraft	112km/h	100 名 乘客	1968	30年
Mail Ship	64km/h	150 包 郵件	1968	25年
Ferry	64km/h	130 名 乘客	1971	30年
Goods Freighter	40km/h	190 箱 商品	1975	30年

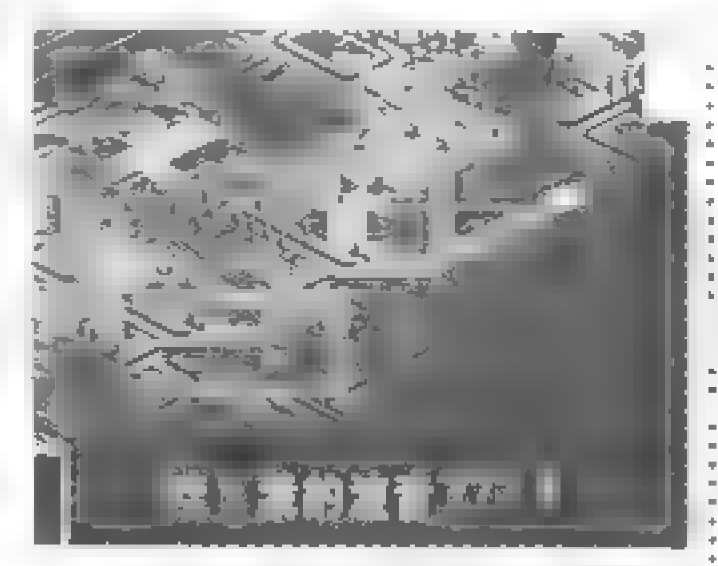


大，年壽較長，像速度最快的HoverCraft，獲利程度抵得上十輛各運的Volvo Bus喔。

筆者建議是除非你玩的是海洋地形，否則剛開始遊戲先不要發展海上的運輸事業，等到遊戲中期陸運發展趨於緩和，而且比較快速的船都出來以後，再發展也不遲。另外運煤的獲利率似乎比運油高，倒是值得讀者注意一下。船塢可建造在海上任一地點，它也是船隻生產及維修的地方。

(4)空運：

整個遊戲中，空運的重要性可說絲毫不遜於陸運的鐵路運輸，尤其是可搭載大乘客及郵件的McDonnell Douglas DC-8出現以後，空中運輸的重要性甚至可說在鐵路之上。真的一點都不誇張，像筆者在遊戲中期，全年盈餘三千多萬，一半以上都是空中運輸賺進來的，連鐵路也遠遠瞠乎其後，所以筆者大力建議玩家發展空中的運輸事業能越早越好。



不過空中運輸有個其它交通工具沒有的大毛病，那就是飛機容易發生空難，即使把遊戲的災難選項關閉也無法避免，解決之道就是將飛機定期保養的時限縮短，讓飛機維持高可靠率，稍稍能減少一些空難的發生。

表七中列出了所有飛機的基本資料，可以看出來自從噴射客機型的 SE 310 出現以來，只是載運量的大小在變，速度上除了協和號（BAC Aerospace Concorde）外，並沒有其它變化，這或許是 TT 設定上的一些不足吧！新飛機剛出現數年內，它的可靠度通常不是很高，建議是先買一架新飛機來作可靠度的驗證之用，等到可靠度達到 85%以上時再作全面的換裝工作。建造新飛機只要在機場右方的機棚上按下滑鼠左鈕，再依視窗指示操作即可。

不過筆者很奇怪 TT 為什麼沒有貨機的出現呢？大概是怕海運、陸運無處發揮吧！

表7 各型飛機

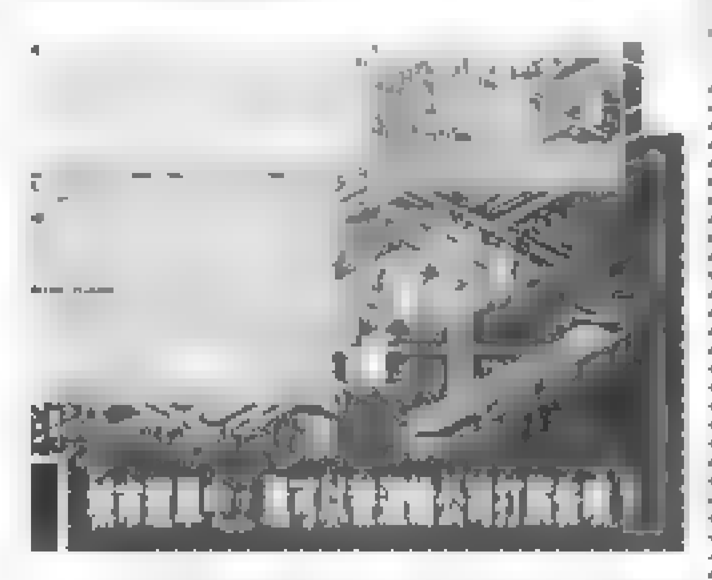
飛機名稱	速度	可搭載	年代	年限
Junkers JU52	476km/h	25 名乘客 & 4 包郵件	1925	20 年
Douglas DC-3 Dakota	476km/h	30 名乘客 & 6 包郵件	1933	30 年
Vickers Viscount	476km/h	65 名乘客 & 8 包郵件	1948	24 年
Aerospatiale SE310 Caravelle	952km/h	90 名乘客 &10 包郵件	1955	18 年
Sikorsky Helicopter（直升機）	321km/h	40 名乘客 &15 包郵件	1957	20 年
McDonnell Douglas DC-8	952km/h	200 名乘客 &30 包郵件	1958	23 年
British Aerospace BAC 1-11	952km/h	95 名乘客 &10 包郵件	1963	22 年
Boing 727	952km/h	170 名乘客 &35 包郵件	1963	25 年
McDonnell Douglas DC-9	952km/h	100 名乘客 &15 包郵件	1965	26 年
Boing 737	952km/h	110 名乘客 &15 包郵件	1967	22 年
Boing 747	952km/h	250 名乘客 &50 包郵件	1967	25 年
BAC Aerospatiale Concorde	2330km/h	110 名乘客 &20 包郵件	1968	25 年
McDonnell Douglas DC-10	952km/h	220 名乘客 &40 包郵件	1970	20 年
Lockhead Tristar	952km/h	240 名乘客 &35 包郵件	1970	20 年
Airbus A300	952km/h	225 名乘客 &30 包郵件	1972	24 年
McDonnell Douglas MD80	952km/h	150 名乘客 &30 包郵件	1978	25 年
British Aerospace BAe146	952km/h	80 名乘客 &10 包郵件	1980	25 年
Airbus A310	952km/h	210 名乘客 &25 包郵件	1981	24 年
Boing 757	952km/h	200 名乘客 &25 包郵件	1982	25 年
Boing 767	952km/h	220 名乘客 &25 包郵件	1982	25 年
Fokker 100	952km/h	85 名乘客 &10 包郵件	1987	20 年
Airbus A320	952km/h	160 名乘客 &20 包郵件	1987	24 年
McDonnell Douglas MD-11	952km/h	230 名乘客 &25 包郵件	1989	25 年
Airbus A330	952km/h	220 名乘客 &20 包郵件	1993	24 年
Boing 777	952km/h	240 名乘客 &40 包郵件	1994	25 年



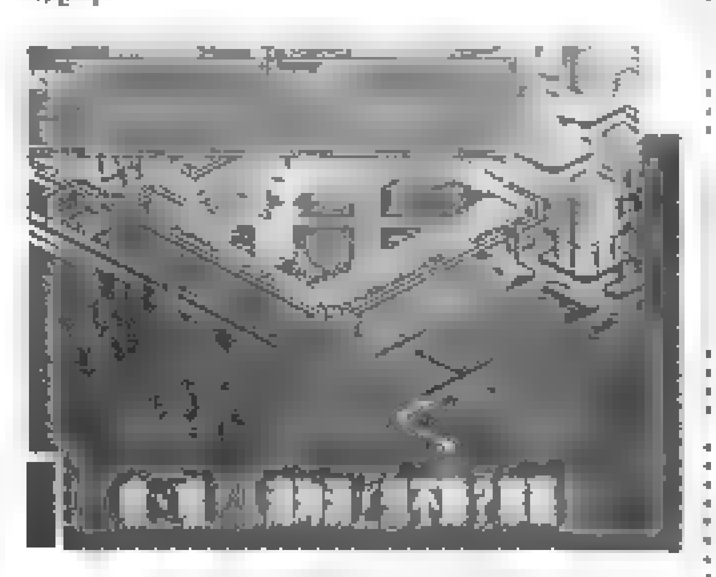
3 [illegible]

(1)車站、港口、機場的建立

在 TT 中，車站、港口、機場的建立有一個最重要的技巧，那就是能越接近相接城市的市中心，那麼它就越能吸引人潮及貨物。尤其是當有其它對手在同一個城市中競爭的時候，能掌握住市中心的人就等於掌握了勝算。市中心就是每個城市上那個白色名字所標示的位置，在它上面按滑鼠左鈕，可以得到城市人口及需求的重要資訊。

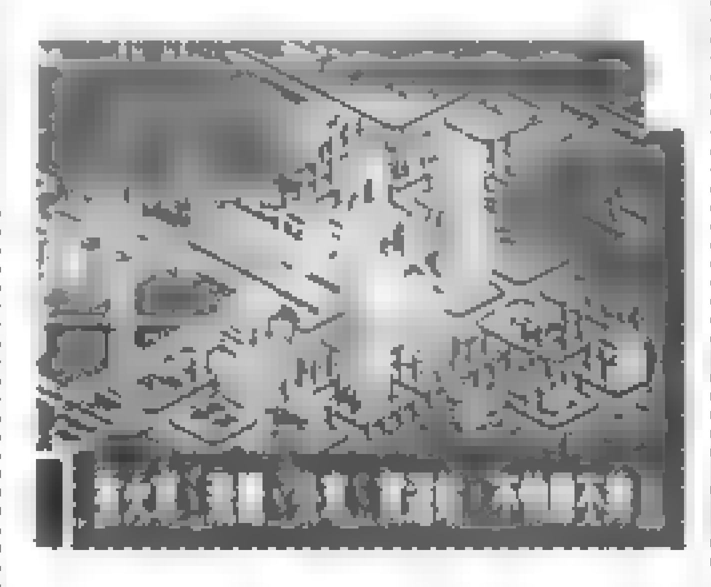


城市選單中還有許多其它功能來幫助玩家運輸事業吸引更多的資源，如廣告、資助城市的建設等等，玩家可由城市選單下中間的 City Government 按下滑鼠鈕，即會出現另一選單，接下來玩家們可以試試看它們的效果如何，雖然花的錢不少，但值得喔！



上面筆者說過一般車輛的巴士站、貨運站是最容易吸引並聚積乘客、貨物的地方，尤其是越接近市中心效果越大，特別它只佔一格土地的空間，很容易就進駐市中心。缺點就是巴士、貨運車的運載量小，以每一個車站最多只能同時有二輛巴士裝卸來算，消化的速度根本就趕不上乘客、貨物增加的速度，久而久之的造成了服務率（ Service Rate ）的降低，成長也就希望趨緩，甚至倒退的情況。

所以通常筆者會在車站旁建立火車站、港口甚至機場來消化過多的乘客及貨物，或在火車站、港口、機場旁接近市中心的地方建立一座車站並行駛公車來增加乘客、貨物的成長率，示圖如下：



由於 TT 對玩家 Signal 的個數有所限制，也就是你個別建造一個站而不和其它站相鄰，那麼每個站各用去一個 Signal ，那麼 Signal 很快就會耗光而不能再建立新站。所以巴士站、貨運站、火車站、港口、機場相鄰建站，不僅可以刺激成長，也可以減少 Signal 的消耗，而有更多的發展空間。

火車站與鐵路的建造是 TT 中相當重要的一個部份，所以它們的建造技巧也是最複雜的。像火車站可以建立成四列並排的形式，但並不經常如此，頂多兩列並排，而應該在建造火車站之前就要注意的是每列火車站最好都是五格長的，原因我在上面提到過了。鐵路的設置方式可以以分岔建立，也就是一個地圖方格內可以容納兩種不同方向建立的鐵軌，甚至可以交叉，在下面討論運輸路線的時候，我們會再討論。

筆者提供 TT 迷們一個小秘技，可以自由的拆除原本不能清除但又妨礙自己發展的道路。你可以在一段平直的道路上垂直交叉建立一軌鐵路，再以推土機予以清除即可，筆者曾以此法將一列五格長的車站建立到市中心去，相當好用。不過此法對由競爭對手所建立的公路無效。

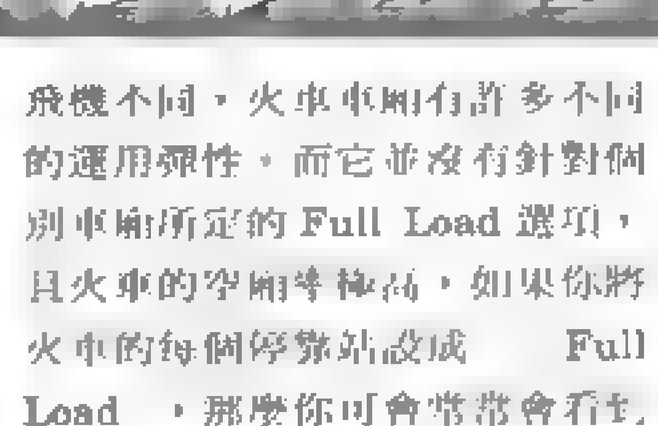
夠成為天然良港的地方不多，如果玩家玩的不是海洋世界的話，那麼你希望可以將港口建立在接近城市市中心的地方簡直是難上加難，可以幫得上港口營運的就是筆者在上面提到的方法，和其它車站、火車站相連建立。

機場的建立是這一部份最麻煩的地方，因為它在遊戲一開始的時只能夠建立 4 × 3 方格的小機場，等到 1995 年 SE310 Caravelle 出現，可以建立 6 × 6 的大型機場的時候，才發覺到原來的的小型機場旁已經沒有空間可以擴建了，不是被競爭對手的運輸路線佔據，再不就是當初沒規畫好，自家的車站等妨礙了擴建的空間。所以剛建立一座小機場的時候，旁邊的空地就必需以鐵軌佔住，免得被對手佔用去或自己的無心之過。

由於機場是大型的建築物，所以很難建立在靠近市中心的地方，而機場的交通流量又大，所以在機場周圍建立公車站吸引人潮是最重要的。另外 SE310 後的噴射客機在小機場的空難事故比大機場多多了，這也是筆者之所以建議玩家擴建大機場的原故了。

(2)運輸路線的建立

路線的規劃是影響 TT 中運輸事業成敗最重要的關鍵，如果你想讓你所設置的鐵路、車輛運輸、海運、空運能夠發揮它最大的獲利能力，開發它最高的邊際效益的話，那麼所有運輸路線的



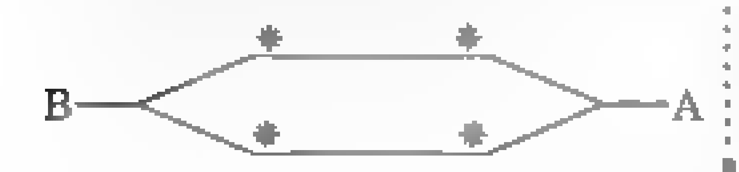
建立與設定，你就必需要去審慎的規劃它。

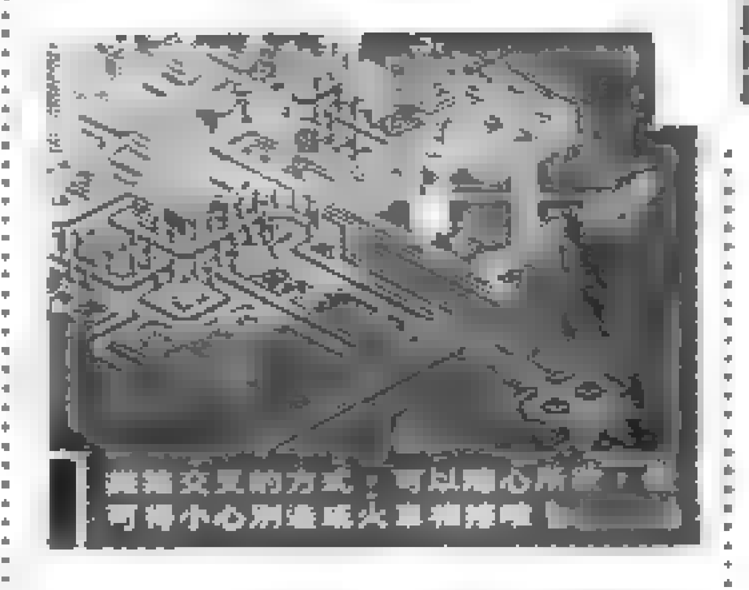
在 TT 中，有一個現象（我稱它是常規），那就是較遠的運輸路線，它的每單次運輸獲利會較高；而具有最遠距離運輸能力的就是飛機了，這也是為什麼空中運輸路線的盈餘利潤會是 TT 之冠的原因。所以我們在建立各交通工具的運輸路線時，就要按照各交通工具的性質與特點，來設定適合距離的行駛路線。

雖然說行駛路線越遠越好，但太遠也是不行，以飛機來說，來往兩機場間的距離，一台 Volvo Bus 一年可能走不上幾趟，甚至不到一趟，所以距離適當就好。空中運輸路線的設定兩機場間自然要遠，甚至可以設定成再 TT 地圖的兩個對角線。你可以在飛機的圖形上直接按滑鼠左鍵，會出現一個永遠顯現其位置的小視窗，視窗旁有四個功能鍵，第一個是將目前的主視窗轉移到小視窗顯示所在的位置；第二個是指定飛機在機場後直接進修護站（ Airplane Hanger ）；第三個則是指定它飛行載運的機場目的地，最多可以指定五個目標；第四個則是其營運報表。

在飛機的路徑設定中，筆者建議將每站載運的機場設定成 Full Load ，來發揮飛機每次飛行的最大效益，每架飛機的停靠機場數，建議是 2 ～ 3 個；而協和號筆者是建議可以有 4 、 5 個停靠站，而且每站相隔是越遠越好，筆者的協和號以這種環遊世界的方式，一年下來每架就賺了近百萬的可觀利潤，非常好賺哦。

同樣的火車的路徑設定和飛機差不多，只要指定的兩站之間有鐵軌相連即可。不同的是火車的行駛路線不可能像飛機那麼遠，但鐵路的建築技巧卻複雜多了，以下圖為例：





鐵軌交叉的方式，可以隨心所欲了，但可得小心別造成火車相撞喔

上面是運用 TT 建造鐵軌所容許的方式所建造出來的雙軌鐵路，配合上號誌燈，一條路線可以同時有兩列火車奔馳其上，這就是 TT 在建造鐵路上最大的彈性之一。其實還有一種更好的鐵軌設計方式，對 TT 的程式判斷來說，較不會造成誤判路徑的情形出現。如下圖：



筆者建議一般載運城市乘客、郵件的火車至少行駛三個城市，也就是三個車站，且每個城市相距約 15 ～ 30 格，而且兩頭的其中一站設定成 Non-Stop 。整個簡圖如下：



假定設定停靠站的順序是A-B-C ，當火車到達 C 之後該去回的目標該是 A 而不是 B ，只是如果不將 A 設成 Non-Stop 的話，火車在回程的時候，仍會停靠 B 而將在 C 所載運的人員貨物卸下，再轉載 B 的乘客及物資。以上圖來看， B 的載運率會最高，但同樣也使得 B 站的乘客、物資急劇下降，成長率趕不上火車載運的速度，造成火車的空廂率大增。所以將 A 站設定成 Non-Stop （直達車），火車在 C 返回後，不會再停靠 B 站而直奔 A 站，不僅得以讓 B 站得以喘息，而且還有一舉數得的好處哦！什麼好處？就讓玩家們自己去發覺吧！

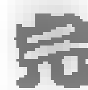
另外，我建議城市間的火車不要設 Full Load ，因為火車和飛機不同，火車車廂有許多不同的運用彈性，而它並沒有針對個別車廂所定的 Full Load 選項，且火車的空廂率極高，如果你將火車的每個停靠站設成 Full Load ，那麼你可會常常會看到火車在個站老賴著不出來的模樣。

船運的行駛路線極難設定，太遠不好，而且程式也不允許，太近也沒錢賺，而且迷路的情況與麻煩的程度也不下於一般車輛的狀況。對船運的運輸路線來說，浮標（ Buoy ）是設定行駛路徑絕對必要的裝備，在設定路徑時記得在船隻可能迷路的地方建個浮標並加進船隻的行駛路徑即可。

公車是最適合於兩城市間的交通工具，當然設定它行駛路徑的方式和其它運輸工具差不多，不過兩站間的距離別太長， 10 ～ 20 間是最適合的了，如果有個城市相鄰那更好，可以設成個循迴路線同時發展三個城市。另外提醒玩家們，一般車輛是 TT 中最容易迷路的交通工具，所以你在發展一般車輛的運輸事業時，別忘了注意公車行駛路線的公路狀況以及營運情況，最好每個有公車行駛的城市都有一個修護站（ Depot ）來防止公車因要回廠維修而造成迷路的情況。



說實話， TT 實是繼鐵路 A 計劃之後最令筆者感到滿意的策略遊戲，不似模擬城市 2000 的深奧複雜，也不像 A 列車 IV 的系統高要求及繁複的遊戲系統，它像一個返樸歸真的精緻小品，又似一個驚奇再現的不朽鉅作，常在我的心中及電腦硬碟裡，不願拾去。



雙子星傳說

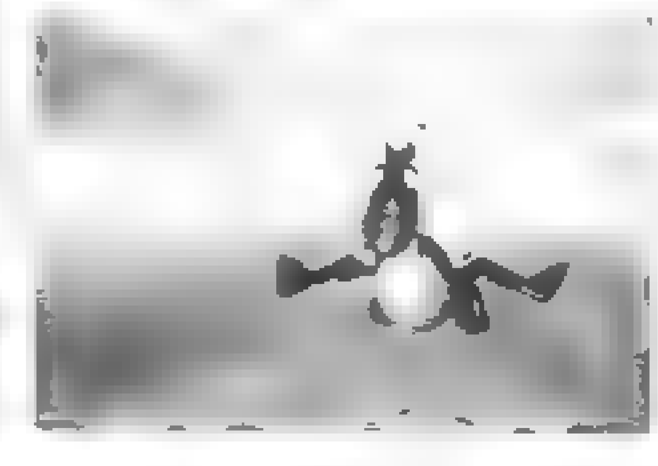
完全攻略(上)

ALEX

雙子星是浩瀚的銀河系中新近崛起的行星，它依循軌道恆常的自轉於兩個太陽之間，沿著赤道在這星球上橫亘著一座綿長的 Hamalayi 山脈，適巧將雙子星攔腰一截，南北半球各承受著單一太陽的溫熱照射，而北半球所呈現的一片橘黃色天際，溫度顯然略高於南半球。此外，除了南北兩極較特殊外，這個星球的氣候倒是和暖宜人的。

歷經近世紀的演化後，如今存活在雙子星上的生物種類之中，計有四個人種，即 Spheros（個子矮小且面貌奇特）、Rabbibunnies（高大的兔子）、Quethes（有著長尾巴）和 Grobos（立著走路的大象），他們原本過著族群融和的太平生活，直到一個邪惡的首領，名喚 Dr. FunFrock 的暴君出現之後…

Dr FunFrock 肆無忌憚的迅速擴展他的勢力，對星球上的居民施行高壓統治，他所設立的衛兵制更導致了居民無時無刻，人人自危的相互猜忌之心，使得整個星球瀰漫著股懾人的白色恐怖…他施展鐵腕以保住在星球上的主控權勢，所仗的是他同時擁有兩項前衛科技的統治利器：無性繁殖和傳送站。Dr. F-unFrock 可以隨心所欲的大量繁殖複製任何人種，接著募集收編到他的部隊裡，然後，利用遍及整個星球的各個傳送站，迅速而確實的將他的 Clones 部隊傳送到各個角落部署，形成一道滴水難穿，嚴密的區域防衛網。



多年前，暴君假借防護之名，硬將星球上的居民強逼到南半球聚居，所採取的手段不外乎是殘暴…節日裡遭逮捕入獄的居民不計其數，如此日復日的剷除異己，終致著陷居民於一片哀鴻的絕望之中…

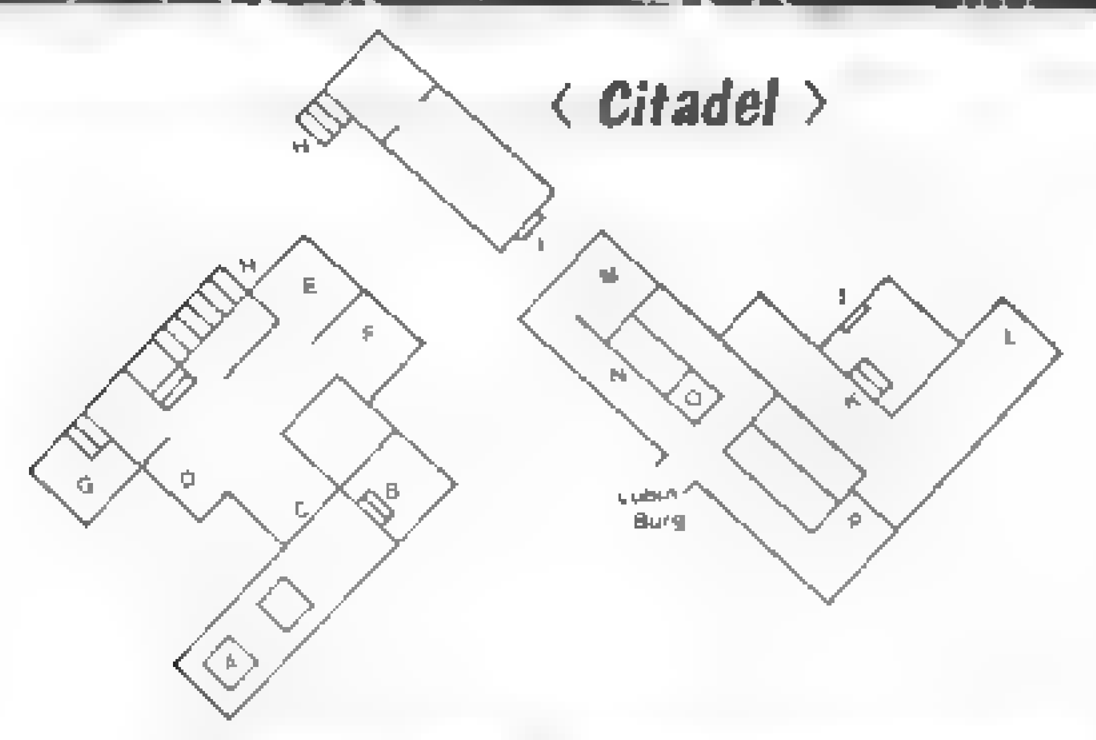
惟一支撐這些無辜居民的精神力量之源，就是偶而由深邃的記憶裏層喚起一段關於女神 Sendell 的古老傳說…然而，公開提及有關的傳說或女神之名，在 Dr FunFrock 雷厲風行禁衛之後，是被嚴厲禁止的…

在此同時，一位 Quethes 的年輕人 Twinsen，正做著一個怪異的惡夢…

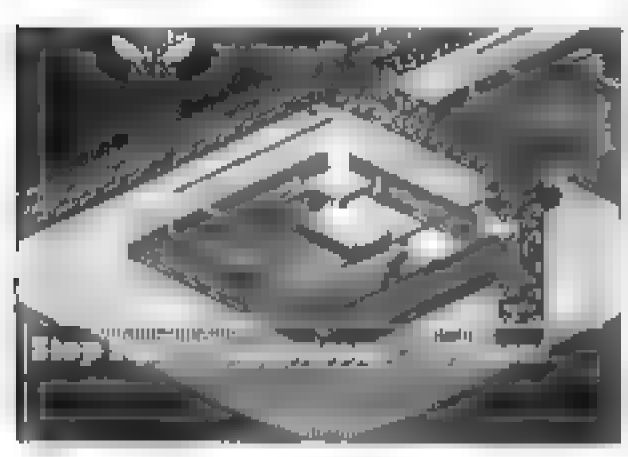
《Citadel Island》



〈 *Citadel* 〉



Twinsen夢醒時，發現自己莫名其妙的成了階下囚，他抓破腦袋也想不起究竟身犯何罪，在 Dr FunFrock 的肆虐之下，隨便逮個人進牢房，連個加罪之辭也顯得是多餘的。環顧週遭有如銅牆鐵壁，想必插翅也難飛了。



✡初嚐牢獄之苦✡

四下走動的聲響驚動了警衛，竟搭乘昇降機前來喝斥，機不可失，趁他落地時趨上前去一陣拳腳亂舞，跳上昇降機離開這無法去使的鬼地方。一路到B時見有一人，靠近警鈴的白衣守衛見狀欲按下警鈴發出警報，這忙一個箭步躍至他跟前，狠狠地給他一腳…千萬別讓警鈴發生作用，否則，由傳送站應聲而來的白色 Groboclones 口中噴出的催眠球足以讓 Twinsen 前功盡棄。處身病房另一名博士後得到一把鑰匙，這可打開C的鐵門。

D有巡邏警衛，別驚動他，繞到背後伺機給他記悶棍吧…E裡頭還有一個，F的的鐵櫃裡找出被捕時被拿走的 IDcard 和 Holomap，屏風掛著套白色工作服，記得換穿上它才好魚目混珠。

G裡有個白色的 Groboclones，別去惹他，先上樓梯到I，趁守衛識出破綻之前做了他，另一名博士身上有把牢門J的鑰匙，別忘了順便「借」來使使…

出了牢房後，經過 K 的綠服駐衛身旁時，他還好意的提醒這一身裝扮在外閒逛是會觸法的，別跟他多說，快跑到垃圾收集場L，有個 Rabbibunny在垃圾堆中尋寶，據他之言是藉由垃圾車混進來的，這麼說也該出得去才是?! 當下躡手躡腳的蹲在垃圾一角，靜候垃圾車倒著進來時好摸上車去…所幸這兒的垃圾人不少，成天製造了可觀的垃圾，怪不得垃圾車來如此頻繁…

不一會兒，隨著一大堆的垃圾被倒進 M 的垃圾山，連滾帶爬的走到 N 時碰到一位Grobo，提醒要多瞧瞧到處張貼的佈告，他身旁牆上不正有兩張嗎？其中一張告示寫道，即日起有新式武裝巡邏車加入巡防，本地居民遇上時只要保持靜止不動就不會遭受炮火攻擊。旁邊一間民房O裡有位

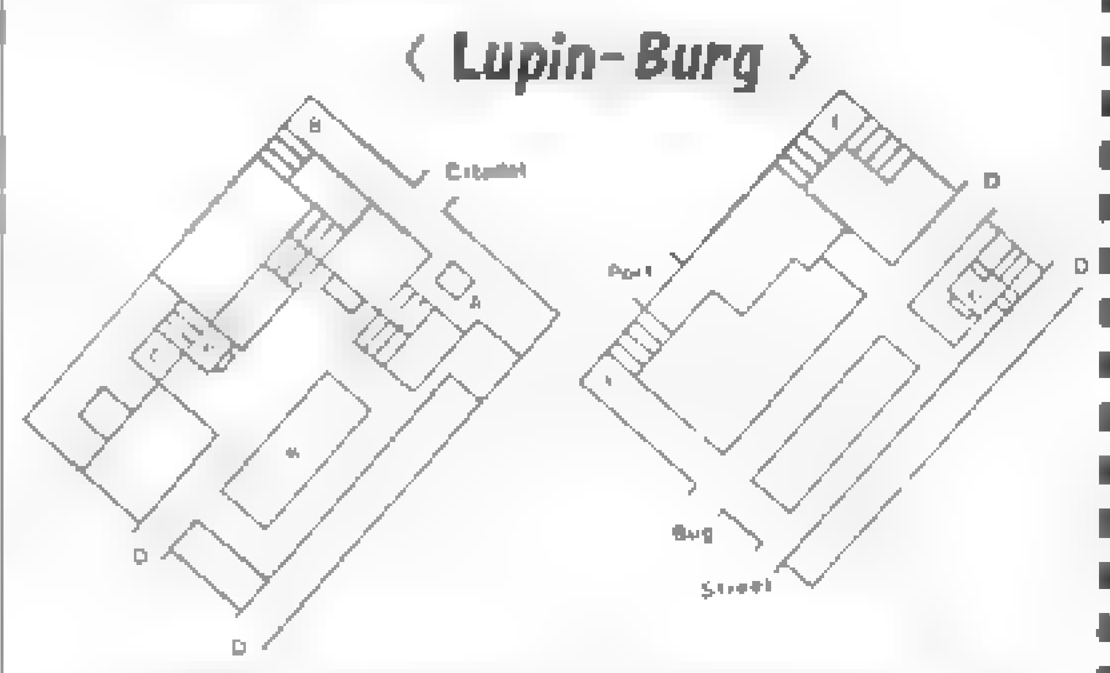


✡蹲著等垃圾車✡

喊著腰痠背痛的 Rabbibunny 好心的指導 Twinsen 如何拿取別人家的東西‥

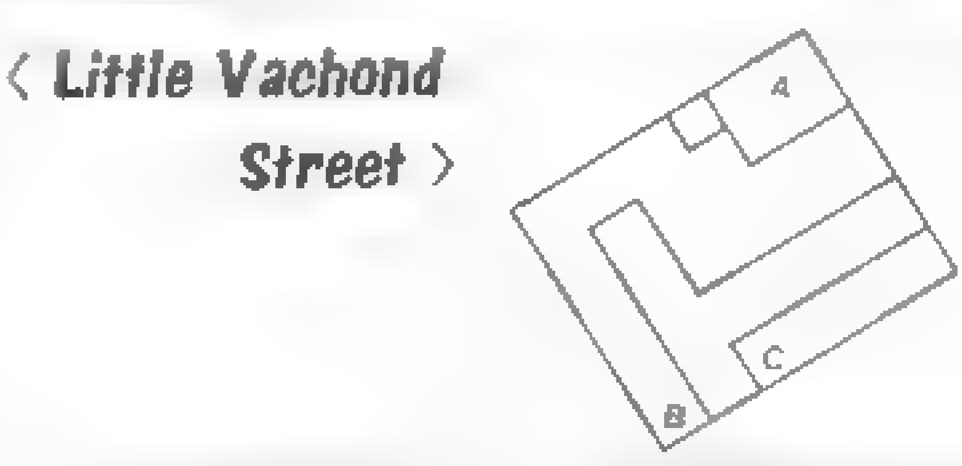
另一頭的P有條通道可通往牢房裡的G，您想教 Twinsen 再進去嗎？

〈 *Lupin-Burg* 〉



走到 A 放眼望去，底下可是戒備森嚴，先喘口氣吧。A 有一鐵蓋，站上去跳一跳，竟然像昇降機似的降了下去…

〈 *Little Vachond Street* 〉



這下水溝聽說是 Clones 的反抗軍儲放補給物品的地方，裡頭還真有不少補給品，儘管拿吧，Twinsen進來幾趟就有幾次的補給，源源不絕的…A有位 Robbibunny 詳細的解說了 Lucky Clover Leaf 的妙用，繞到B可撿到Clover Leaf Box，這可用來存放 Lucky Clover Leaf，否則撿了太多沒盒子裝也是枉然。

對岸C也有物品，兩岸的交流‥要用跳的…

〈 *Lupin-Burg* 〉

出了下水溝後不要冒險，往B步下階梯閃過綠服駐衛後，一路跑向C再折往D，接著由E一路直奔F，先回家吧…如果途中遇到該死的巡防車，別



忘了立正站好…

〈 Bug Street 〉



眼見可愛的家園就在眼前，腳步卻有如千斤般的沉重，家門附近 A 還有守衛呢，算了，繞遠路吧…在 F 碰到一位 Rabbibunny 的鄰居，提到他父子倆曾爬上 Twinsen 家的煙囪…遠遠的瞧見 B 的家門前， Twinsen 的愛人同志正振臂歡迎 Twinsen 的歸來…沒事倚在門口幹嘛？…小倆口一陣熱呼後相擁進入屋內，站在門旁就忍不住互訴相思之苦，當 Twinsen 的嬌妻提到該去拿出藏在屋裡的東西來時，門外追兵卻到了，顧不得小別勝新婚的況味，趕緊躲進壁爐裡蹲著，這是個藏身的好所在，如果來不及的話，躲到牆後不讓白色 Groboclones 的能眼球擊中也行…

嬌妻被以窩藏逃犯罪名帶走後，驚魂未定的 Twinsen 在屋裡搜尋那藏起來的東西，原來是一只櫃裡有件藍色法袍 Tunic 和 Magic Ball ，有了魔法球，對付那些 Clones 就可便利許多。

家門已經被 Clones 用磚頭封住了，如何出去呢？鄰居所說的煙囪…果然，由壁爐摸著黑竟然爬上了屋後的煙囪 C ，小心溜下山丘，發現 D 有 Rabbibunny clones 守著，趕緊跳下給了他一記魔法球，趁他倒下時連忙跳下屋角，家門口還有 Grobo clones 守著，努力…繞跑吧…



☆回家見到牽手仔☆

〈 Lupin-Burg 〉

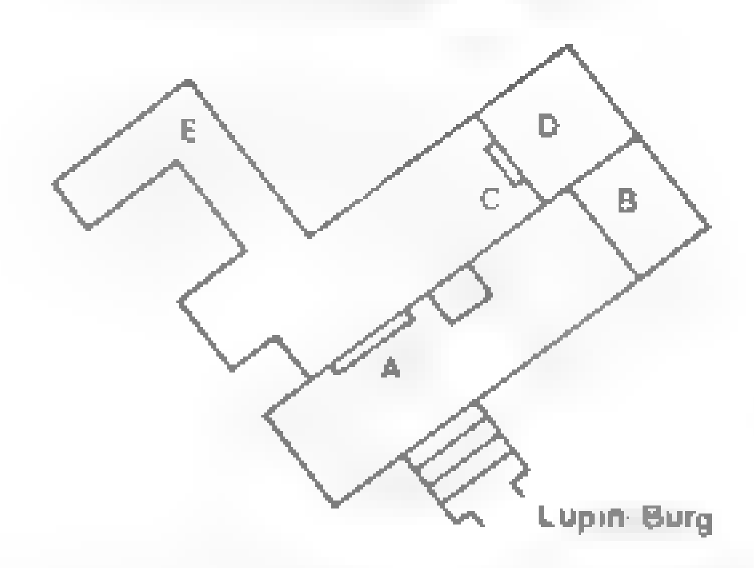
沿途逢人就問嬌妻的下落，雜貨舖出入的人多，也許會有消息，豈料一進入雜貨舖 H ，老闆瞧出是越獄的 Twinsen ，當下就按了警鈴，門口立即進來一黃色的 Groboclones ，不由分說馬上餉以魔法球…解決後轉身揍一頓抓耙仔，臨走時由貨架上拎走一瓶 Syrup 當作補償…賠償！

好不容易有了點眉目，於是到 Tavern 碰碰運氣去，酒店 G 裡客人稀稀落落，有個 Rabbibunny 的侍應生跑上跑下的送酒，不時的偷喝上一口，還偶而跟樓上的女孩搭搭訕…酒保一個勁兒訴苦，說是酒窖的鑰匙被 Clo-nes 搶走了，生意恐難以為繼…

樓上一位 Grobo 酒客說他有消息，但得請他喝杯酒才肯說，這有何難？一把攔住活蹦亂跳的侍應生，花錢請他給 Grobo 送酒去。酒客將侍應生偷喝剩的酒一飲而盡後說道，那些 Clones 將 Twinsen 的嬌妻押往碼頭去了，怪哉？斗房又不在碼頭，這是怎麼回事？

謝過他後，越過守衛由 I 穿過天橋底下到港口…

〈 Port-Citadel 〉



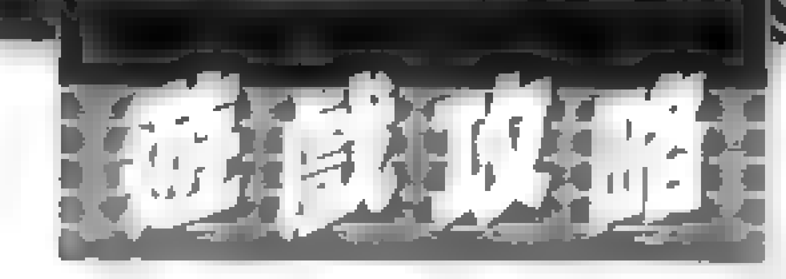
Dr FunFrock 也設有海關 ?! 那黃色的 Groboclones 倒未索賄，但要 Twinsen 到一邊的售票亭 B 去買張船票才准進入他身後的鐵柵門。售票亭外頭堆放沙包所為何來？算了，別再惹出事端，回到 A 的 Groboclones 跟前給了他幾記上飄球，他身上藏有背後柵門的鑰匙…



☆用魔法球 K 他就行☆

E 的船老大說是確曾見過那些 Clones 挾持一位女孩出了海，至於去了那兒則無從得知。他的船倒定來往於 Citadel Island 和 Principal Island 之間，但得先去弄張船票才准上船。這可難了，有錢也買到到啊…

碼頭貨倉門口 C 坐著一位愁眉深鎖的 Grobo ，湊近問明原委後，對於他的困坐愁城不禁啞然失笑

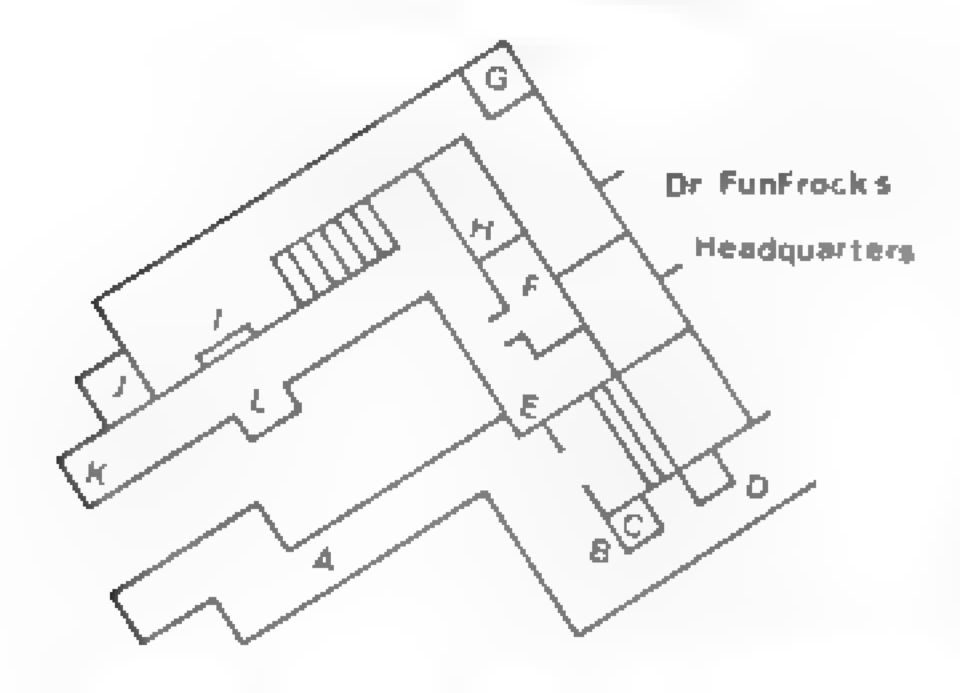


，趕緊進入貨倉D幫他將散落的四個大木箱推回打上×記號的定位點…難度不很高，但得花點力氣…哪有人會這麼蓋法的…

完成後，樂得門口的 Grobo 掏出 Ferry Ticket相贈，拿著它跑到船老大跟前獻寶…跟著他上了船，展開一場萬里尋妻之旅…途中抓了不少兔子…

《Principal Island》

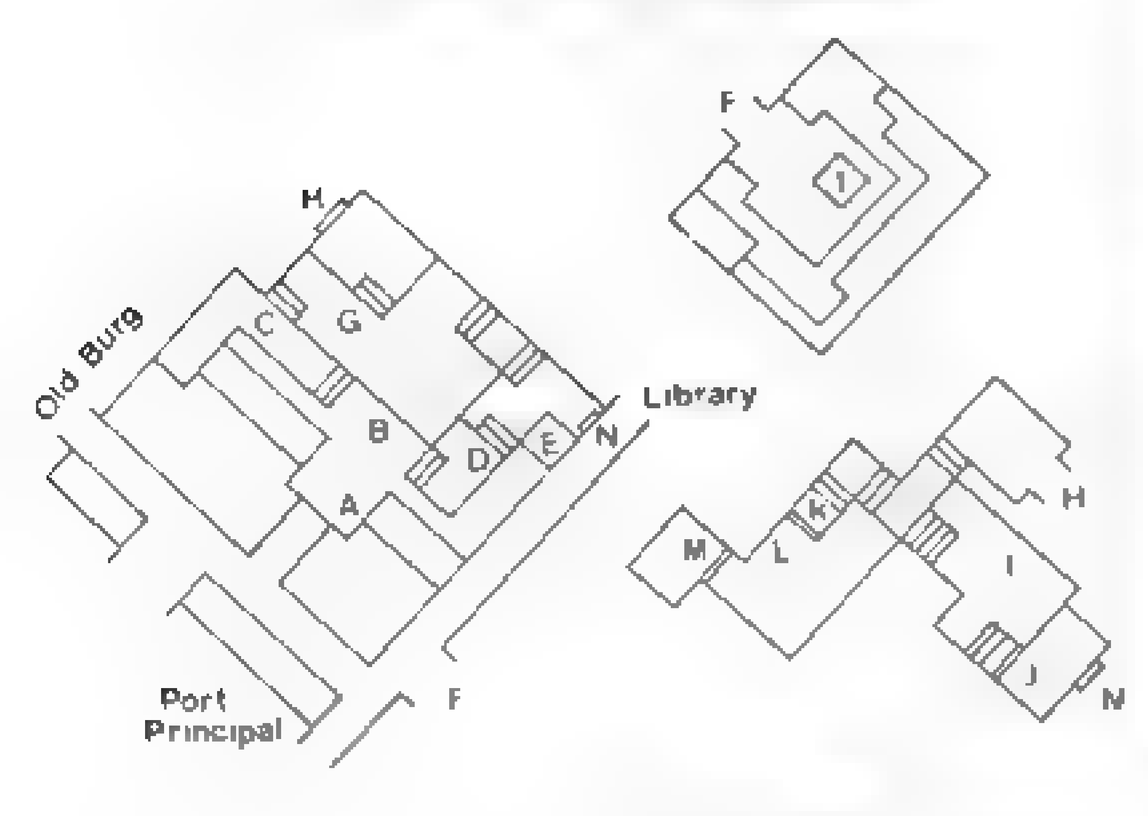
〈Port-Principal〉



下船後，見B有一 Groboclones 指揮催促船客出港，C有守衛，用下擊球讓 D 的 Rabbibunny Clones躺下後，快跑出碼頭…

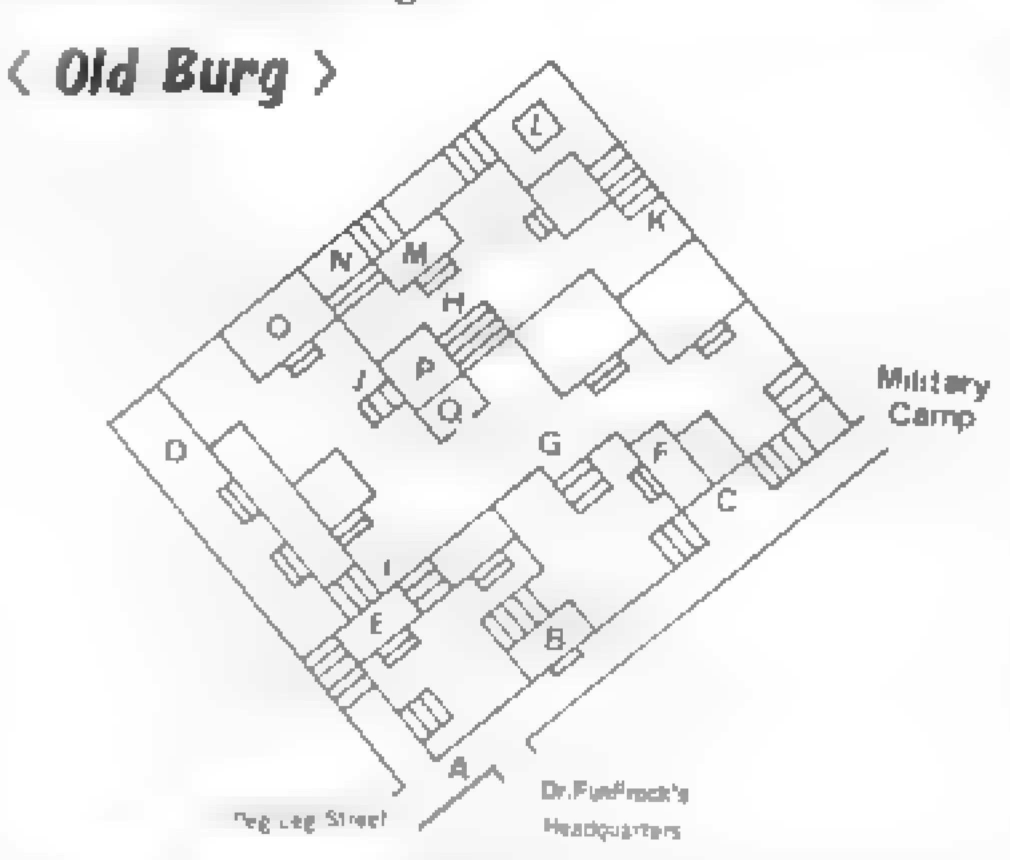
如果因爲害怕C和D的 Clones 而跳進E的話，只要能擺倒F的 Clones ，也可以穿過F離開港口，但是這兒反而人數較多…爬上樓梯跳進G後可H走出來…至於那扇I的門，說真的，最好別讓 Twinsen進去…雖然 Twinsen 可以騙守衛打開牢門，拿了架子上的隨身物品由窗口往J跳出…雖然 Twinsen可以騙過 K 的守衛，自稱是聖誕老人或是修理人線的人…然而，守門口L那位白色的 Groboclones 可是很累人的…

〈Dr. FunFrock Headquarters〉



這兒是 Dr FunFrock 的軍事總部，因此駐有重兵，千萬不可輕舉妄動。小心繞過兩個巡邏衛兵，由西進入 Old Burg 。

〈Old Burg〉



奇怪？兩個聚在 A 聊天的 Rabbibunny 怎會一見到 Twinsen 就鳥獸散？瞧見貼得到處都是的告示沒有？上頭有通緝 Twinsen 的大頭照…

屋子B的大門怎老是沒來由的忽開忽關呢？裡頭的屋主 Julia 坦白的表示，若要請此地的居民幫忙須得先取得他們的信任，而最直接有效的取信之道就是出門去教訓任一個 Clones 以證明不是替 Dr. FunFrock 辦事的。這倒不難，C的兩頭階梯上都有 Clones …

Julia 興沖沖的說了連串東家長西家短，張家的媳婦兒不起床，李家的母雞下了一窩蛋…連珠炮的結尾要 Twinsen 到市郊的 peg Leg Stret 去找一位叫 B-eatrice 的女孩…這電視正放映的是…好生眼熟?!

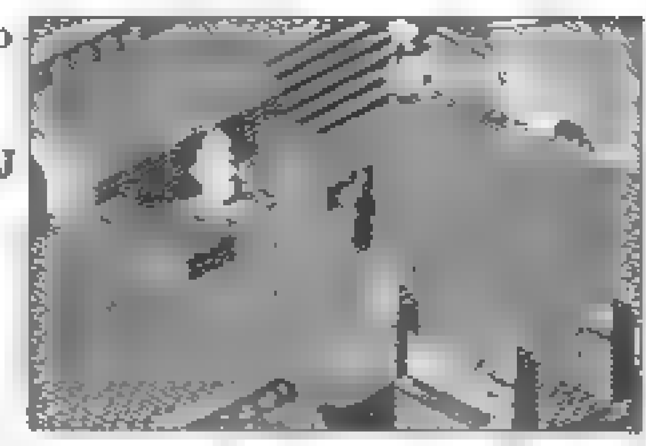
出了 Julia 家後，街角 A 的 Rabbibunny 又回來了，這一回，他倒熱心的指點有位天文學家可能幫得上忙，還親自帶路呢…跟著他到了D後，又用哨聲叫來另一 Rabbibunny ，此人表示他的堂兄弟是鎖匠，或可開啟街中的鐵門G，好前往鎮的西北角拜訪天文學家。此人又將 Twinsen 帶進E的屋裡，進屋後立在一旁說道，想見他那位堂兄弟須得先把手洗乾淨才行，這是哪門子習俗？湊近洗手檯扭開水龍頭的同時，另一頭的牆上壁龕竟然開了條密道，迫不得已只好將信將疑的一頭栽了進去。

爬出密道時已經到了鎖匠的屋裡，明白來意後爽快的答應了，但要 Twinsen 在前頭帶路到鐵門處，而他老兄卻隨後跟著，望著他桌上的收銀機，只有乾瞪眼了…密道這麼長？竟然從F走了出來，而鐵門G就在屋旁嘛…鎖匠是個怕見陽光的人，丟了把鑰匙給 Twinsen 後就進屋了。

通過鐵門往前一瞧可不得了， H 和I各守著



一名白色的Groboclones，小心的繞過雕像左方到J碰到一位女性的Robbibunny，三言兩語哄得她應允前去引開H的Groboclones，跟在她後頭先


☆還不行…等他再走遠點……☆

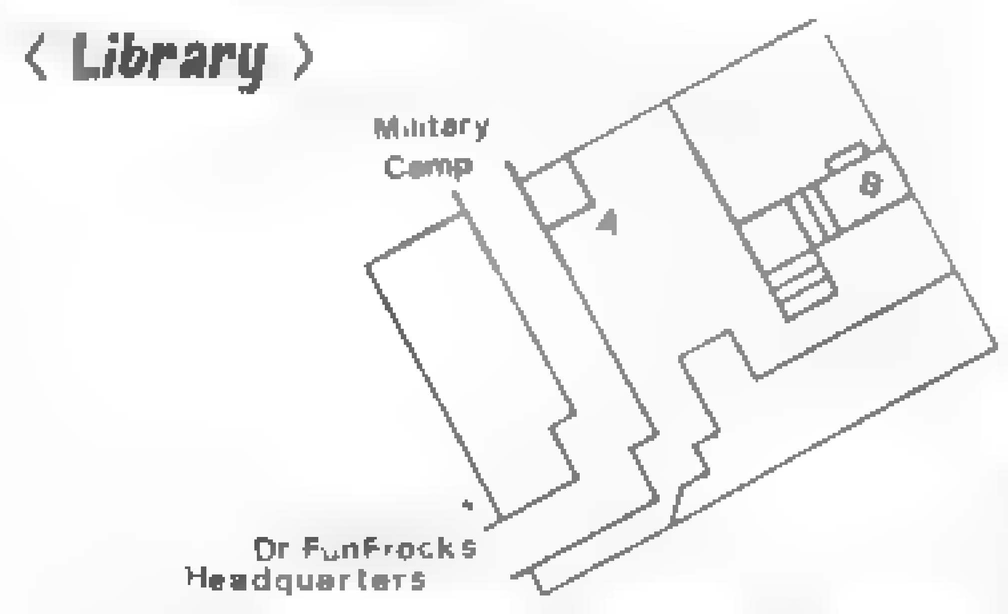
躲在雕像旁，待她一陣搔首弄姿後，只見那Groboclones像失了魂似的「出」了過去…等有段距離時，趁這空檔爬上H再快跑到K…L有塊鐵蓋，敢情…沒錯，移開鐵蓋往下跳就到了天文學家Bob Vortix的屋裡了…

Bob Vortix聽完Twinsen的詢問後表示，Twinsen的嬌妻對於Dr FunFrock可能有某種程度的意義，否則應不致大費周章地將她帶離開Citadel Island，並交待Twinsen到Port-Belooga找他的一位朋友，或許可協助找尋關於傳說的真相。鑽進屋內溝道爬到M的的屋子，大門附可傻眼了，那位Groboclones的背臀正背對著Twinsen…擱息觀察一陣後，待N的巡邏走遠點時，慢步輕移的挪往J去…跳過矮牆後碰到先前熱心的女孩，上前向她道謝並寒暄幾句…什麼？她不是Library？…這是某種暗示嗎？

旁邊酒吧O裡有位酒客老抱怨水質不良…雜貨舖P裡瞧瞧有何玩意兒，隨手買了Gas和一隻Meca-Penguin後走出舖子由D跳下…

這兒的居民是否熱心過頭，老是蘭著Library的話題打轉？！瞧瞧去吧…

〈Library〉



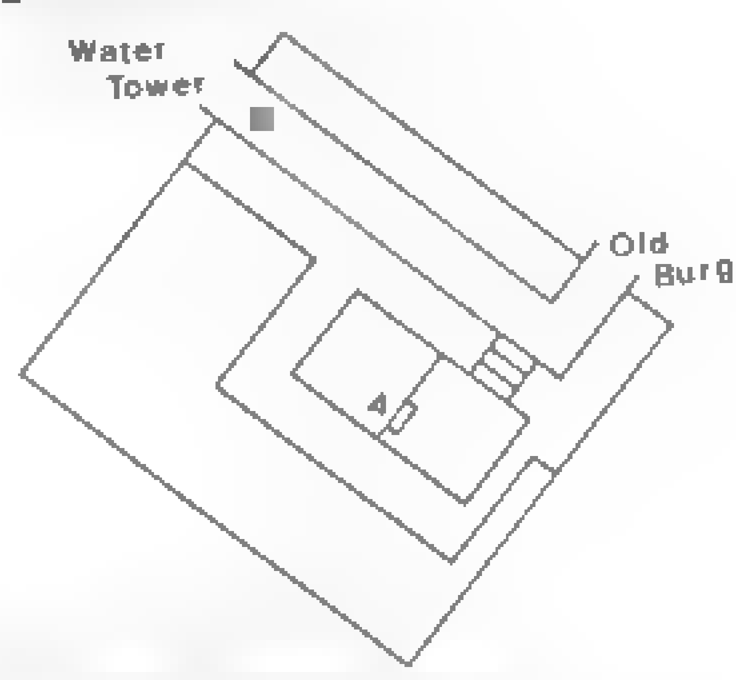
好極了！守衛躺在草坪A睡睡呢，稍停兒繞進B的大門。

管理員表示有關傳說的書籍都鎖在Censored Publications Separtment，若要借閱須出示ID card登記特別許可，把ID card給他？別忘了Twinsen是登記有案的逃犯啊！

館內一位Grobo提到在Hamalayi Mountains有Clear Water Lake…另一位Sphero則捧著一本書喃喃自語：先扳動中間的開關，再扳動右邊的開關…什麼跟什麼？

角落裡有位Rabbibunny對飲水機的水質顯得不敢恭維，他告訴Twinsen此地惟一的水源來自本島西方的Water Tower，如果有辦法改善水質的話，他就是個活生生的特別許可…怎麼樣？接受挑戰吧?!

〈Peg Leg Street〉



告訴屋子A裡的Beatricea是Julia在Twinsen面前猛提她的事後，Beatrice說道，在屋子的南端有座小島埋有寶藏，但惟一通行的橋樑早斷了，想去小島只有一個方法，用飛的…

出了門瞧見B有輛機車，衛兵下了車在路邊草叢就地小解…是顆粒狀的…摸上前去由背後狠狠地幫他大解…脫…還好買了Gas。

〈Water Tower〉

人煙罕至的偏遠地帶不可能有守衛的，輕鬆的由A爬上樓梯，打開B的鐵蓋跳將下去。內中有佈告禁止將亂七八糟的東西丟進蓄水池，看來警告是多餘的…站上C後一股惡臭撲鼻，那佈告倒提醒了Twinsen，連忙掏出Syrup整瓶倒進D的池水中…趕緊騎機車回去報喜…

〈Library〉

那位Rabbibunny果然信守承諾，將Twinsen帶至Censored Pubilcations Department並開了大門。Twinsen仔細地詳讀了那本可以砸死人的大部頭書…書中提到將會有位「The Heir」



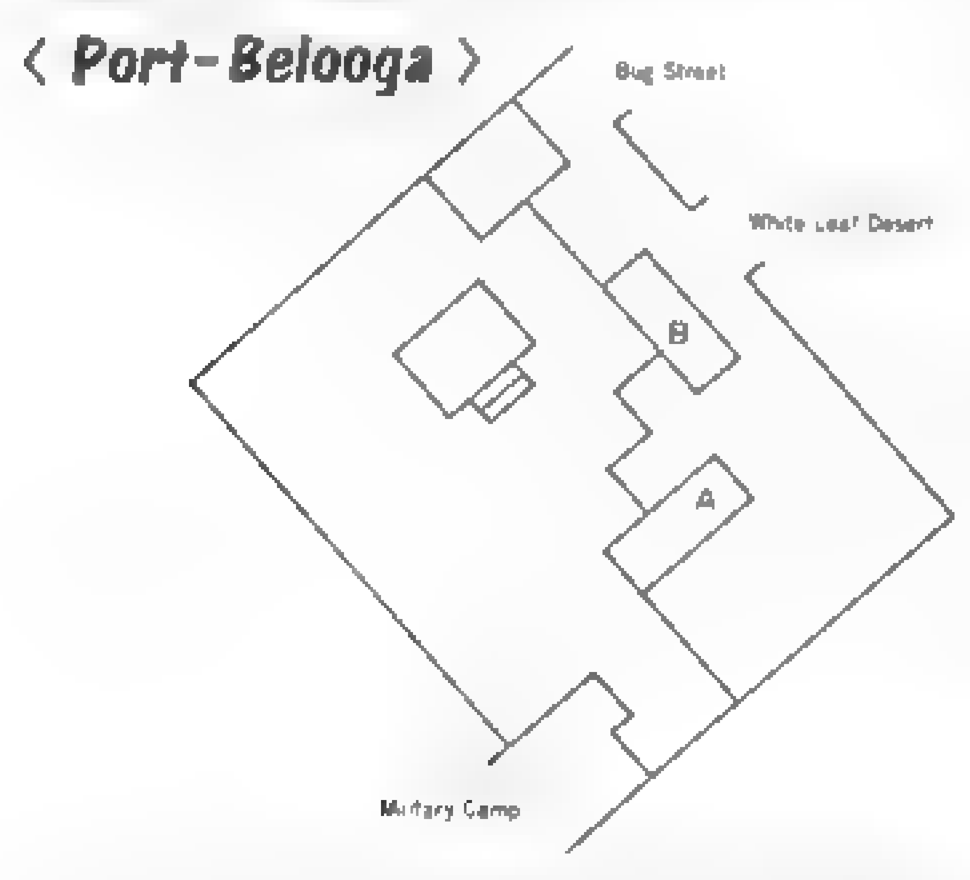
能夠推翻暴君…而在 White Leaf Desert 則能發掘出有關傳說的秘密…閱畢後拿出 Holomap 研究一下 White Leaf Desert 的方位…是了，Port-Belooga！天文學家 Bob Vortix 所提的那位朋友或可幫上忙 ?!

〈 Military Camp 〉



這是軍營，也是前往 Port-Belooga 的必經之途，所以小心為要。首先遭遇的難題是來自 A 的炮火，閃一邊繞過 B 的沙包後一路跑向 C，瞧見 D 的小型車了嗎？還有 Gas 沒有？

〈 Port-Belooga 〉



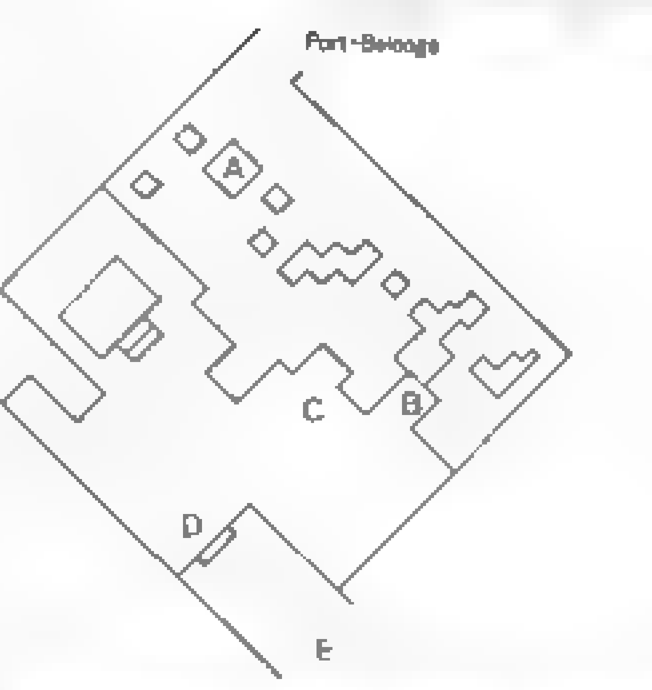
將車子停妥後，迎面碰上一位 Sphero，說是有艘船要出售，他含蓄的請 Twinsen 若能平安歸來的話，別忘了找他洽談。

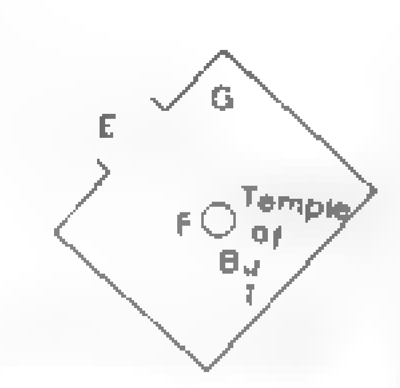
逛遍整個碼頭只見到 A 的堤有位 Rabbibunny 垂釣，旁邊還停了一艘船，這應該是 Bob Vortix的朋友沒錯，談妥價錢後就租用他的船出港，臨走前還釣了幾個 Heart 給 Twinsen 呢…

《 White Leaf Desert 》

〈 Desert 〉

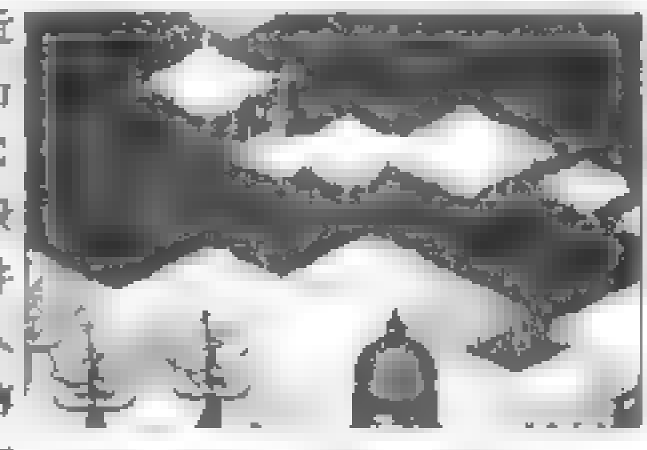
在 A 靠岸後，船夫表示會候著再做一筆回程的生意，這倒讓 Twinsen 寬心不少…往前跳過幾塊浮石後由 B 踏上沙漠，C 有架大炮在 Twinsen





跳躍前進時會配合節奏進行掃射而帳篷附近也埋有不少地雷…

鐵門 D 的附近有衛兵，他身上有 D 的鑰匙。進入 E 後是一片荒涼的景象，正中有口枯井 F，井邊坐有一人…此人自稱知悉傳說的一些事情，也瞭解 Dr Fun-Frock 何以對傳說感到忌諱的原因，但和盤托出之前，要 Twinsen 進入地下的 Temple of Bu 幫他取回一部 Sacred Book，而那口枯井正是入口，Twinsen 能不往下跳嗎？



☆革命尚未成功，Twinsen 仍須努力！☆

〈 Temple of Bu.-I 〉

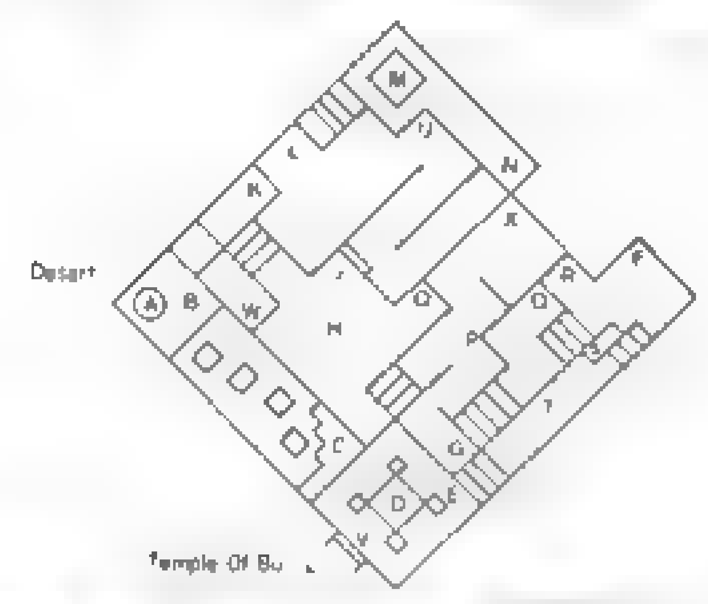
此番前去，路途險峻，留四方格子人人自危…B 躺著一具枯骨，很容易被吵醒的…往前跳過四根柱子到 C，掉下的話 W 有鐵梯子可以重新來過。站上 D 的踏板可打開 V，一離開 D 的話，V 的出口就又關上，Twinsen 身上並無重物可壓住踏板，只好走下 E 的階梯了。

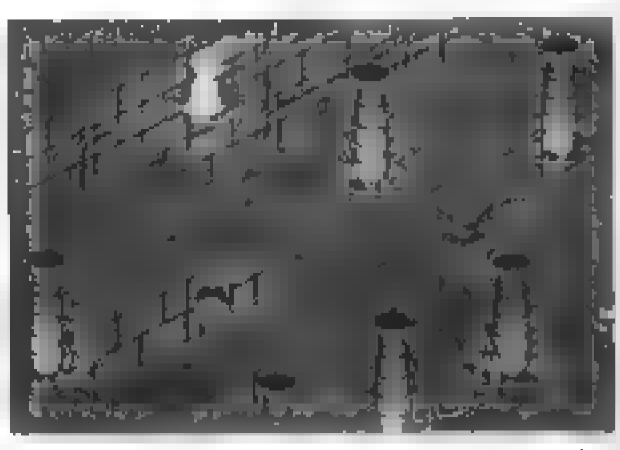
即使已經瞧見了牆上的拉桿可別先去扳動它們，省得麻煩。F 的牆壁有雕像會射出火球，小心點…往前爬上 G 再往 H，H 的地板也有暗器會火花四射…繞到 I 扳動拉桿打開 J 的門，往 K 登上階梯前須得準備好轉身向回跑，因為 K 會滾下大根佈滿利刃的圓木下來… K 的拉桿可打開 L 門。

進了 J 後也不好受的，當中兩根直立的刀柱來回穿梭，加上牆上雕像射出的火球夠嚇人的…爬進 L，小心搬動 M 的兔子雕像到 N 後，往下推落，跳下後再一路推過 J 先擺在 O，往 P 跳下並扳動開關讓 X 的自動鐵板移到 O 的旁邊，繞一圈上去將雕像推上鐵板後再往 P 跳下，扳動拉桿讓自動鐵板



移向X…不動 ?! 原來鐵板的開關是分段的，另 -



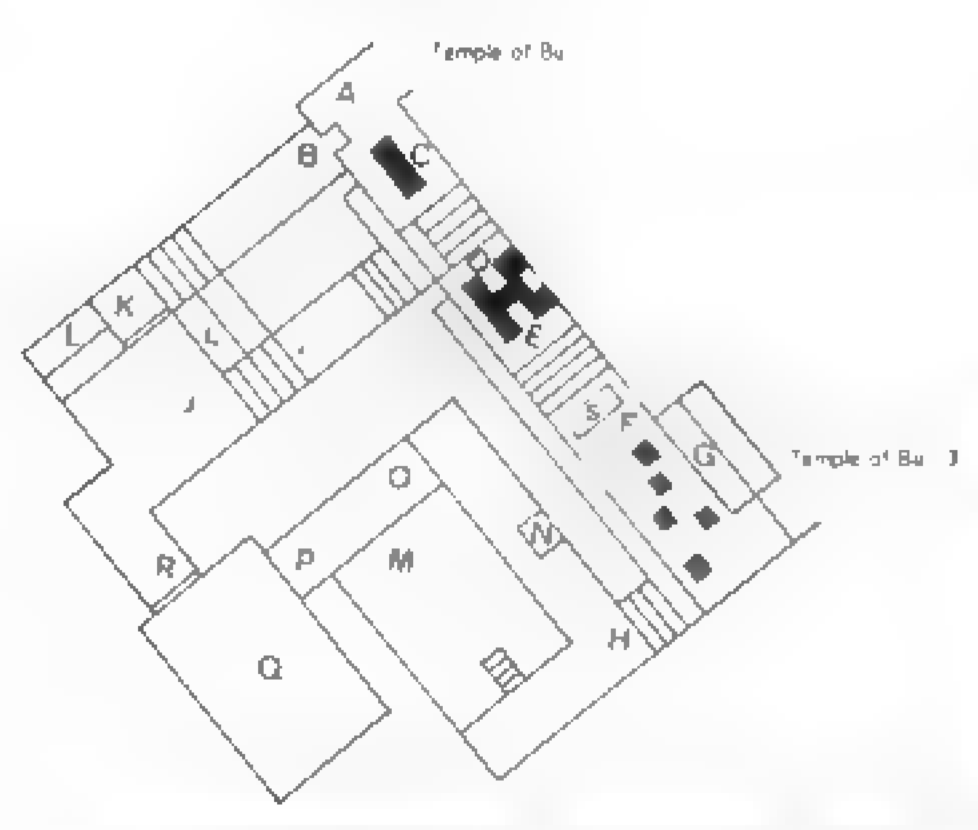


☆利用自動鐵板搬運雕像☆

個拉桿的Q，過不去怎麼辦？沒關係，先小心地跳到P的矮牆上，輕移腳步對好方位後再跳過Q的牆角…

扳動Q的拉桿讓雕像繼續移到R落地，上去將雕像再推向另一個自動鐵板S上頭，此時，S下方的密道開了，而T兩旁的枯骨也醒了…走下階梯跟兩具枯骨過招時，最好避免被逼進S下方的密道，雖然可以通到 U ，但是再由P跳一次牆很累人的…扳動T的拉桿讓雕像由S移到E，再把雕像推到D壓住踏板就能使V的出口開著，這時，D周圍的四根柱子也會與前得亂噴火球…

〈 Temple of Bu.-2 〉

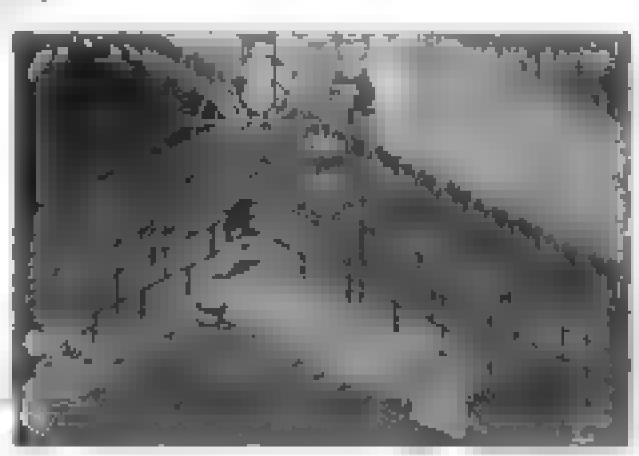


瞧見圖中塗黑的地點吧？這都是鏤空的地板，很容易摔下去的。一進入後就得用跑的，而且得留意那些空心的洞洞，一摔下去是很麻煩的。繞到C時背後還會由 A 的上頭滾下一根帶有利刃的圓木，不同的是，這一回只能勇往直前，長廊的兩旁並無空間可以藏身。所以啦，避開C跑到D時不僅得剎車，還得對準方位跳過E去，落地後再快跑到F扳動拉桿扳開S的鐵板，讓緊跟在後的圓木由S滾到下層去…這其間是不容駐足猶豫的，那根圓木不會停下來等 Twinsen …Ｍ利用開圓木的糾纏後，前方G裡的雕像可不是擺著好看，會吐出火球的…

掉下去啦 ?! 喔…這還得看 Twinsen 是由哪兒掉下的呢，不是說過很麻煩嗎？

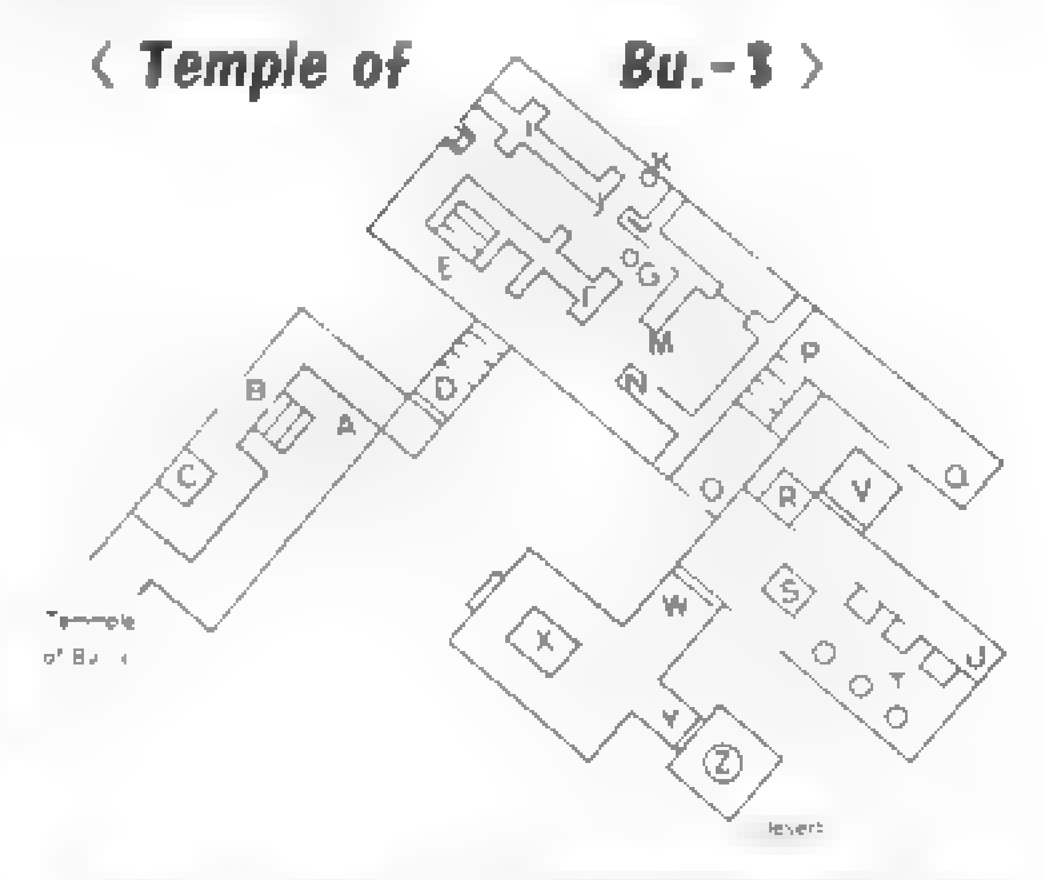
如果一開始拿不準方向衝過頭掉進B的話，很簡單，扳動旁邊拉桿可使B的一塊昇降鐵板昇上來…如果由C掉下的話，繞進I，瞧見J的附近有三個粉紅色的東東活蹦亂跳沒有？對了！逐一將它們踢破後 K 的門就會打開，可以由B再上去。難的是旁L裡雕像的火球…

若是由D以後的洞洞摔下去，會累一點。先得進入 H 爬 I 階梯到 M 扳動拉桿讓O前方的[redacted]前，鐵板有點生鏽，多扳幾下即可…這兒還有具枯骨…跳過 N 再扳動拉桿讓鐵板回到O，跳上O一路到P再跳下，解決Q裡的枯骨得到一把鑰匙，可用來打開R門進入J…想打掉了上飛來飛去的小鳥？用魔法球吧…小鳥沒什麼東西可留 Twisen 的。



☆這是跳躍失敗的下場☆

〈 Temple of Bu.-3 〉



裡頭 A 會射出火球，但是有規則性的，可以乘隙登上B，C的拉桿會關上D的門，別去動它。爬上E繞到F，施展上飄球觸動柱子G上的拉桿讓活動鐵板H移到G的旁邊。跳上 H 扳動G的拉桿讓鐵板 H 回到原位再跳往I。

小心由矮牆走到J，用同樣的方法觸動 K 的拉桿可使I前方的活動鐵板移往J，跳上鐵板後再用球觸動 K 可使腳下的鐵板再往前移到L，慢慢



走到矮牆的另一頭 M ，算準了再往 N 跳過去…

先登上P到Q扳動開關打開下層V的門，走進P時得防範Q會滾出一個巨球…由O爬下鐵扶梯後，S還有個似曾相見的踏板，壁槽R藏有枯骨，但也有不少「好康 A 」，糟！巨球又滾下來了…

看了T的三個昇降鐵板再瞧瞧三根柱子上的拉桿後，總算領悟了Library那位Sphero話中的玄機，先扳動中間柱子的拉桿，再扳動右邊的…後面的三個昇降鐵鐵板登時成了一排階梯，遂止跳上U，將V裡的兔子雕像往S推下，當雕像壓住S的踏板時， W 就門戶洞開了。

Cacred Book就在 X ，但有兩具枯骨守著…踩上 X 後，Y的門也開了，裡頭有具枯骨怎麼一改兇狠猛朝 Twinsen 行跪拜禮呢？經由Z可以結束一場噩夢…

〈 Desert 〉

將Sacred Book透給井邊的老者，他瞧了一下後又還給 Twinsen ，且以異乎尋常的興奮口吻讚譽 Twinsen 就是那位 Heir ，因為只有神選之人才能安然地通過Temple of Bu.的考驗。有了Book of Bu.後不僅能通曉各種文字，還能看懂碑文，甚至還能跟動物交談呢。

老者接著言道，他在夢中瞧見 Dr FunFrock 正著手進行一項冒犯 Well of Sendell 的計劃，那是以毀滅整個星球於一旦，而 Twinsen 是惟一能劍制 Dr Funfrock 之人，並且，在 Twinsen 的家中藏有先祖遺留下來的線索。

附近有匹少見的紅色馬兒，過去跟牠試著溝通，還真的有效呢…馬兒告訴 Twinsen 在G處有個代表「代封印的石雕，常聽見裡頭有聲響傳了出來， Twinsen 上前查看時並無異樣，那只是個代表女 Sendell 的標記而已。

Twinsen察覺到身上徽 agic Ball 正逐漸地變為綠色，這意味著法力已然有了增進…循原路回到A，船夫果然還在。

《 Principal Island 》

〈 Port-Belooga 〉

依約前去找那位 Sphero 商談購船乙事，被領到B後傾身上由Temple of Bu.搜括來的所得買下了橡皮後，先回家一趟，找找看有無任何蛛絲馬跡。

《 Citadel Island 》

〈 Bug Street 〉

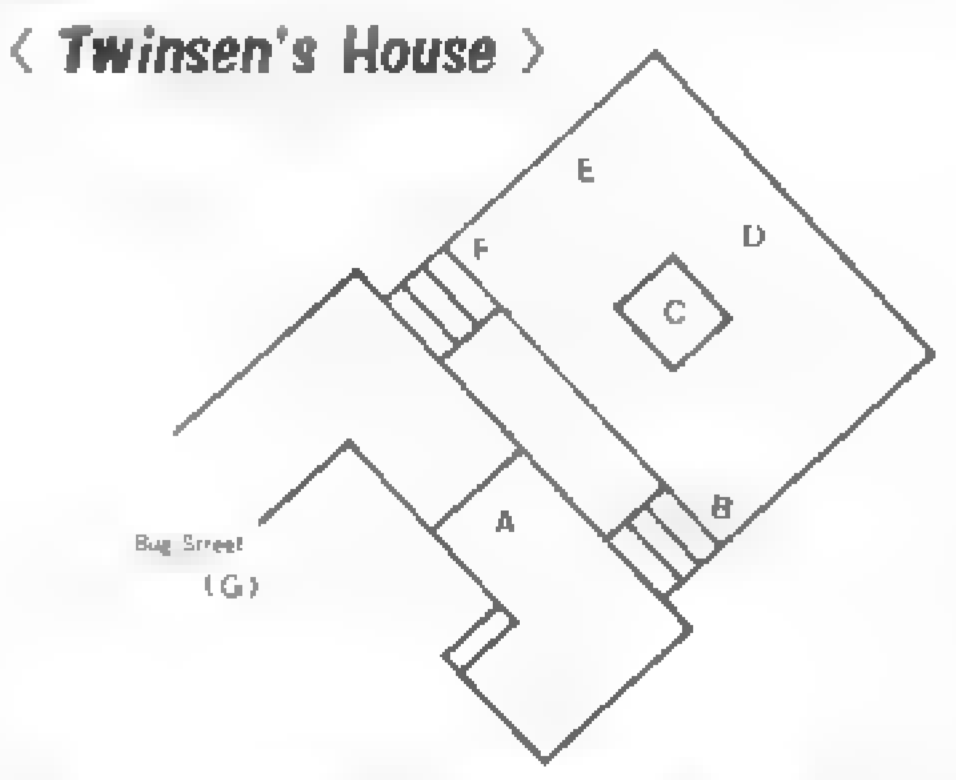
在E上岸後，由於家門已被封住，只好辛苦的爬上屋後的煙囪C，往下爬進屋裡的壁爐。

到家後， Twinsen 有感Book of Bu.那股無可比擬的魔力，遂信手翻了開來…「有朝一日有位當前或未來的人稱必然崛起，並宣告曰『這個世界已為我所擁，有所有的權勢和尊崇皆加諸吾身』，由於貪婪和暴戾之氣已然充斥星球，且逐漸地根植於宇宙上各色人種的私心底處，因此這一日的到來是無庸置疑的…尤其在情勢愈演愈烈時，神選之人就會適時出現，他將威脅到倒行逆施的當權者，並一舉匯結各種族的力量和勇氣，起而推翻暴君…因為悠久以來，神選之人的先祖們，已經為他的最終聖戰做好了萬全的準備，他們甚至在寓所內遺留下珍貴的相關線索和神聖的武器。這位神選之人，亦即 The Heir ，他必須努力的收集尋獲四項象徵魔法的致勝法器： The Tunic 、 The Book of Bu. 、 Sendell's Medallion 和Clear Water當星球危機瀕臨之日，女神 Sendell 將會在這位 Heir 的夢境中與之相會，並宣示聖戰之日已屆，到那到，這位 Heir 必須趕往 Well of Sendell 去承受女神 Sendell 魔法力的加持…」

闔上書後， Twinsen 不禁感到空前的無比沈…誠所謂，生命中不可承受之…重…這屋內那來的線索呢？

Twinsen幾乎把家裡的所有東西翻上兩翻…終於在地下室門口的盆栽內搜出一把鑰匙…進入地下室後，見一木桶較為突出，隨手搬動它竟現出一條密道…

〈 Twinsen's House 〉



地窖裡有兩道門，但目前卻無力開啟， A 有面大石碑，藉助於 Book of Bu.的魔力，上頭的碑文倒看得清楚…門後的房間收藏著 Twinsen 的先祖為了 Heir 所留存的神器，但是傳至 Hegesippe 一代時為海盜 LeBorgne 所侵奪，如今人與 Golden Key 皆不知去向… Twinsen 看完後禁不住打了個寒顫，神選之人的命運何以如此多舛？再爬一次煙囪後，須得上酒吧歇歇腿去…



〈 Lupin-Burg 〉

甫一進入酒吧G，忽有人聲喝斥…什麼？酒吧要結束營業？…看來，眼前的 Groboclones 想必是迫害酒吧老闆之人，打跑他後，留下一把酒窖的鑰匙，老闆驚魂甫定的道謝，並應允 Twinsen 進入酒窖看看有無可用之物，若有合意的，則請自便。

在酒窖裡找到一個 Clover Box 出來後，酒店已恢復往日的榮景。一位 Grobo 指點 Twinsen 到港口貨倉找他的同事，他曉得 LeBorgne 的事情…

〈 Port-Citadel 〉

重施故技進入碼頭，貨倉門口仍然坐著那位替木箱傷神的 Grobo，莫非是他？!

據說海盜 LeBorgne 曾吩咐手下製作了 Captain's Log，內中或有記載，現今 Principal Island 的酒吧老闆知其下落…既然已經擁有自己的橡皮筏，不就必向他購買船票了。

《 Principal Island 》

〈 Port-Belooga 〉

甫一上岸聽聞船夫言道，Captain's Log 正在 Old Burg 的 Bazaar 出售，這下可不得了，然被買走了可就不妙！

〈 Old Burg 〉

匆忙趕赴雜貨舖 P 終究還是晚了一步…老闆表示今天一早被買走了，鍥而不捨的追問出買家是在 Library 工作的…天底下會有這麼巧的事？難道是那位將 Twinsen 關停 Censored Publications Dapartment 的管理員？

〈 Library 〉

沒錯！果然是他…他將 Captain's Log 擺在樓上閱讀室的大桌子公開嘉惠同好，等 Twinsen 上了二樓後，已有一位 Grobo 捷足先登，他只同意將其中若干片段讀給 Twinsen 聽，只要別再來煩他…也罷，反正學問也偷不了他…

得知 LeBorgne 由四處搶奪得來的財寶全都藏在 Proxima Island，Log 上還有一大段上岸後前進的步伐口訣，難道是指引藏寶的地圖?! 先別煩它，去了就可以知道。

〈 Dr. FunFrock Headquarters 〉

打從魔法力提昇之後，還未真正領教過它的威力，趁此空檔，牛刀小試一番…真是不錯，連巨砲都能破壞呢…突破封鎖線爬上C和D時可沒輒了，牆上鑲著的紅色鎖孔想必得有特殊的鑰匙才開得了。

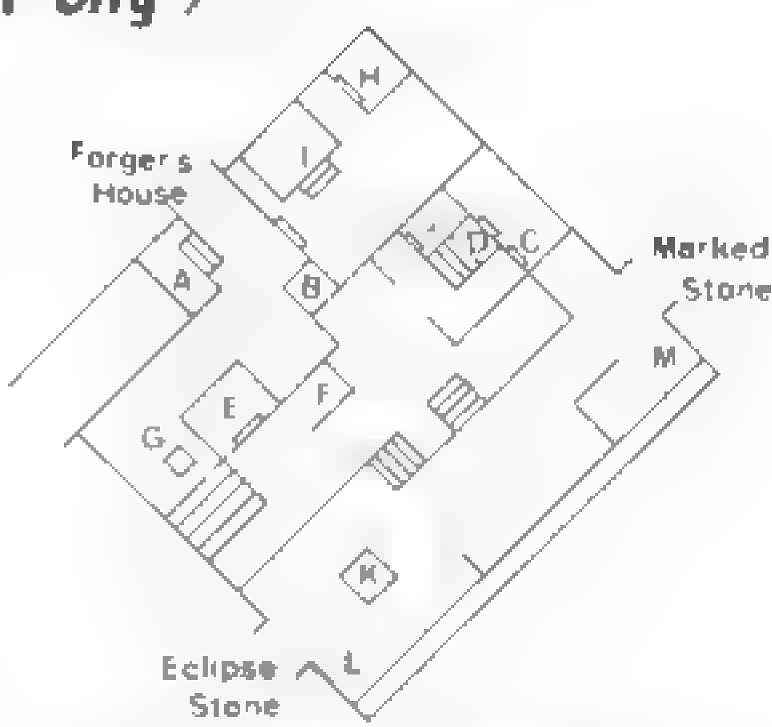


☆對了！再用點兒力…☆

跳進壕溝可以看到囚室裡的人犯，說話應該聽得吧？…E的囚犯隔著鐵窗向 Twinsen 說道，他有位住在 Proxima Island 的兄弟持有偽造的 Red Card 可以適用那些該死的紅色磁鎖，但必須有「Amos」的暗語才能取信於他的兄弟。是了，跑一趟 Proxima Island 是免不了啦…

《 Proxima Island 》

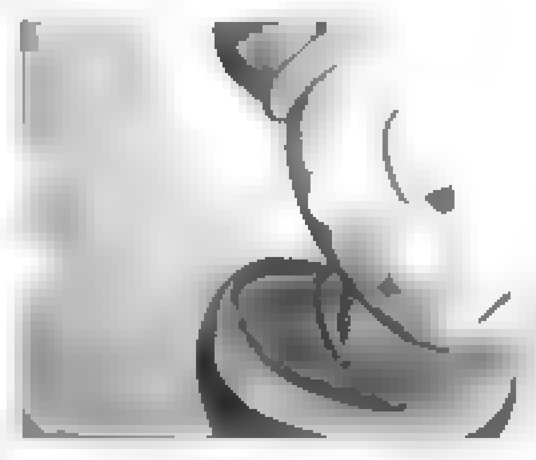
〈 Proxim-City 〉



上岸後依循 Captain's Log 上記載的口訣，由A一路走下斜坡B…步伐的終點竟到了 Maritime Museum 的售票窗口C，向售票的 Rabbibunny 購買了一張入場券後，由大門D進入海博館。

〈 Maritime Museum 〉

糟…瞧見B的傳送站 Twinsen 冷不防倒抽口寒氣，站在A那位殺千刀的 Rabbibunny 管理員一瞧見Twinsen 立即轉身按下警鈴…悲情的 Twinsen 被由B傳送來的白色 Groboclones 抬進了牢房…



☆被逮到的…刑求?! ☆

〈 Ferrt Street 〉

又被換上一身囚衣的 Twinse，無意中發現



A的下方有竽聽的迴音，忍不住上前踩它一踩…原來牢房就蓋在下水道的上方，底下是反抗軍的另一個補給站。

B有幾個大木桶擋著，避開水蛇經由C跳往D，利用D可以回到牢房的另一頭…最好不要由I上去，這會到達Proxim-City的G，如果時機不對，會有一個富態的Groboclones在一旁候著…他身上白白的…

昇上D後迅速的制服警衛，E有位Grobo可別傷他，他只是保全系統的工程人員而已…如果他的話不假，那麼冒然的進入海博館將形同自殺。館內正進行LeBorgne的寶物展，其安全措施可謂天衣無縫，只要警鈴響，三十秒內館中所有人員全數撤出，留下四處偵察的機器巡防車，館內的照明電力系統會切斷，而啓動地板上的偵測感應系統，只須些微的異常反應，那麼直通總部的警報迅號將會引來一波波的衛兵…除非用飛的，否則瞞不了地板的靈敏感應…

這話Twinsen可聽多了，恨死Dr Fun-Frock不複製一對翅膀給他…拿回櫃子F的物品後，鑽進G… H也可以昇降，但是，它現在停在J側…

〈Proxim-City〉

走出E瞧見F躺著一名衛兵在打呼，別理他…街上遇到位Sphero給了個Coffee Maker央求代爲還給朋友，他的朋友是誰呢？打聽一番也只一間民房H，大概錯不了。將Coffee Maker交還給屋裡Grobo，獲贈Bonuses List和Keypad。Bonuses List納屬「沙米斯」，上面詳細的說明了何處可拿到Luc-ky Clover與Clover Box，而Keypad則能打開Teleportation Center的數位鎖。

〈Forger's House〉

遠遠瞧見屋子A的牆壁開了個窟窿，戰事臨頭啦？輕啓房門後，裡面有位Grobo正迫弄著個小玩意兒…這是他製作的Jet-Pack，牆上的缺口正是它試驗時的傑作，不過，聽說可以飛呢！！

Grobo表示，他還缺個Rheostat當動力，這東西可取自Hair Dryer，既然說會飛總是一線希望，找找看有無雜貨舖去。出了門看見對面屋子B的大門怎麼繫了條大鐵鍊，還上了鎖？！正擾弄時，後頭的傳送站C來了不速之客…這個Groboclo-nes身上倒有把鑰匙…屋裡的老兄可不是那偽造聖手嗎？他一聽「Amos」的暗語隨即掏出Phony Red Card給Twinsen，流血總算值回票價。

〈Proxim-City〉

街頭遇一何傻著身子躡躡踱步的人，瞧他提了個制式手提箱，想必是幹直銷的…果然有賄識，向他買了把Hair Dryer後飛快地送去給人拆…

〈Forger's House〉

Twinsen與興奮得有點不敢相信，居然真會了？！別說是那位Grobo花錢請Twinsen也是當仁不讓的…

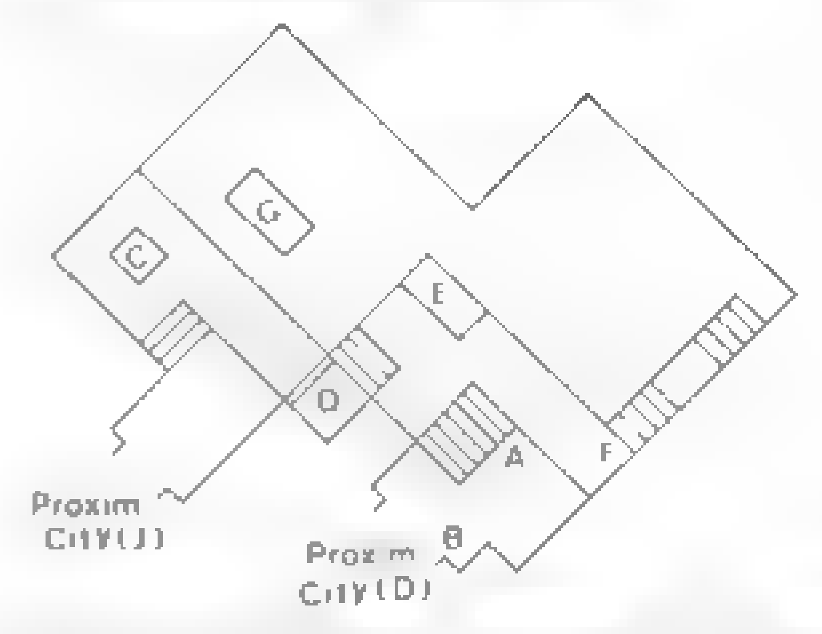
Grobo交代必須由斜坡緩緩滑行起飛才行，Twinsen腦際登時想起住在Principal Island的女孩Beatrice家後方小島的寶藏…

〈Proxim-City〉

回到碼頭時，Twinsen心想既然有了Phony Red Card，何不前往海博館先探個虛實？！

將Phony Red Card插進J門旁的鎖孔，海博館的側門真的開了…

〈Maritime Museum〉



爬上樓梯後看見地中間C有個鐵蓋，想必有蹊蹺。打開D門後瞥見E的旁邊有個警衛，不慌不張的直上F的長樓梯上去參觀參觀…偌大的館裡怎只有兩個警衛？而且一直守著固定的展出品…Twinsen明白了，他看準了下手的對象！


☆一兼二顧，摸蛤仔兼洗褲…☆

走回到C前，喜孜孜的踩了上去。

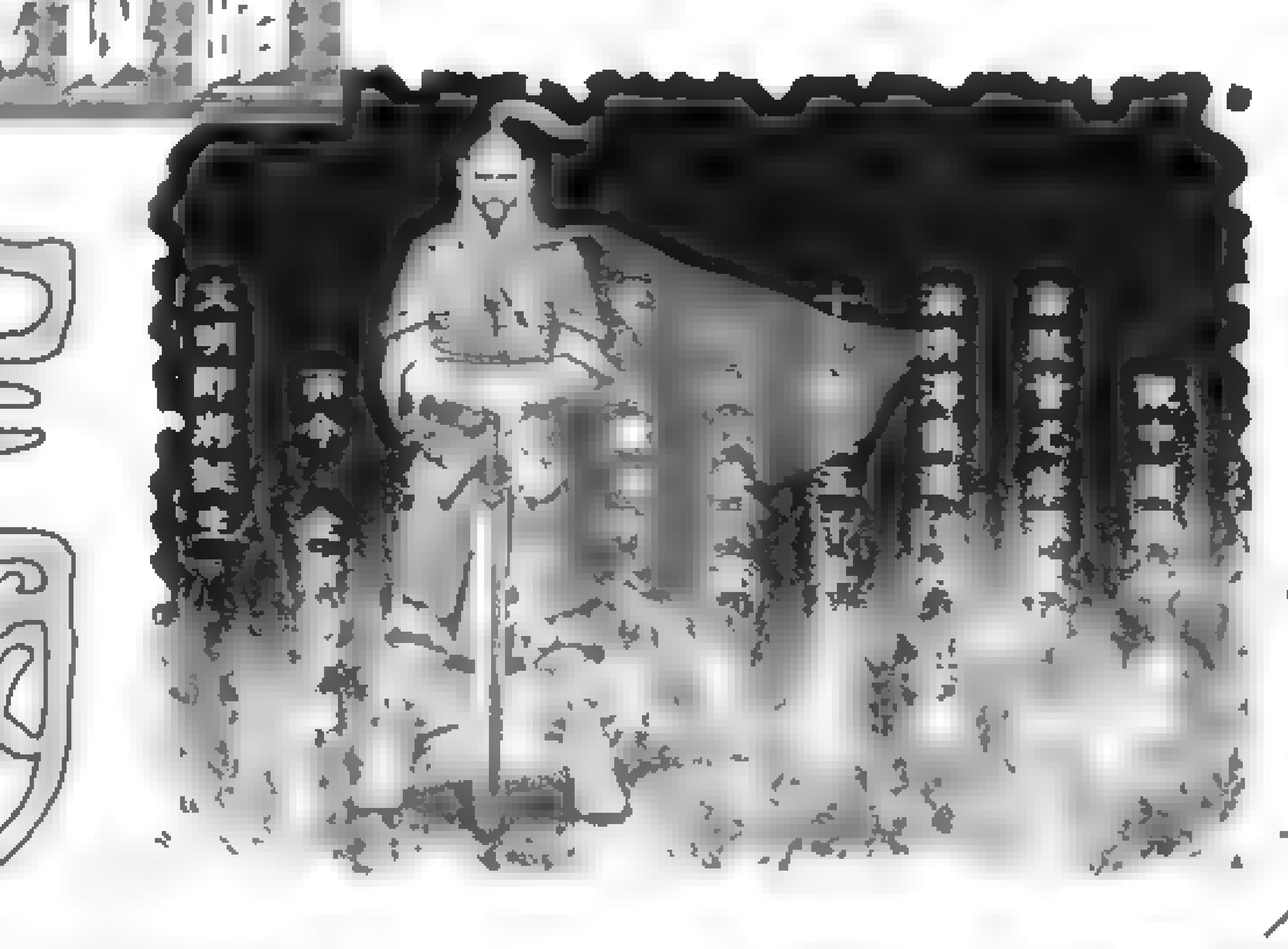
〈 Ferry Street 〉

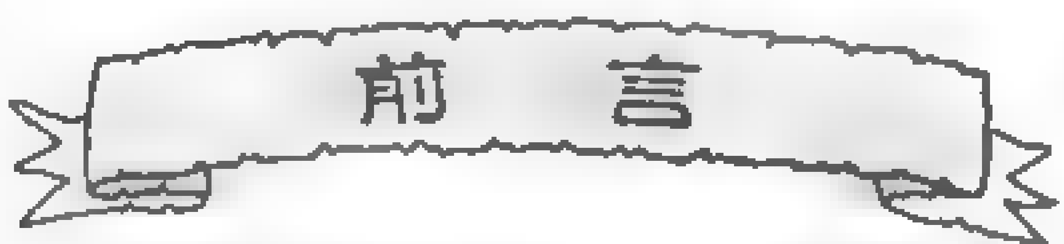
乘著昇降鐵蓋下降到H，經由G再進入牢房，走出E到Proxim-City的碼頭乘橡皮筏先去試飛…

● 敬請期待下期……

中國 完全攻略

/HJL

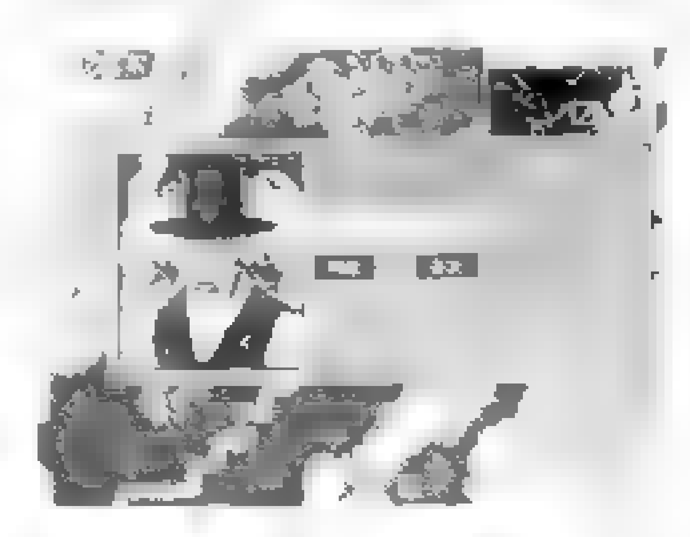




前言

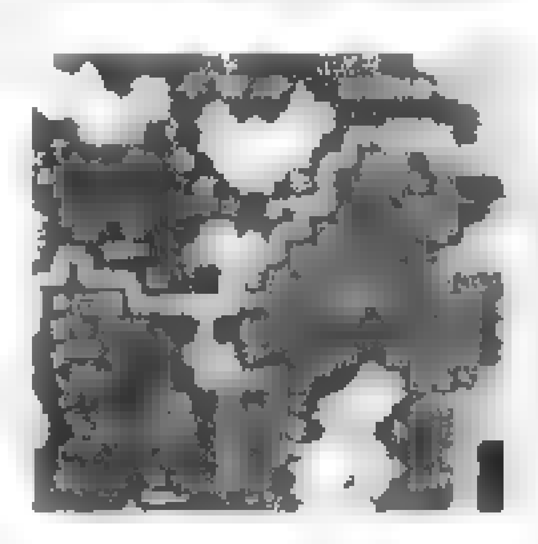
在網路上看到不少玩家唉唉叫，到處求救，有不少人認為要在國父出現前，在列強環繞的壓力下探索完整個地圖是不可能的事，不過筆者很明確的告訴各位，不但可能，而且不太難，事實上，筆者曾有記錄在 BC2200 時就已佔少從關東地區到越南北部的沿海平原，並深入內陸諸盆地，還踏上日本、菲律賓群島，在全亞洲建立 50 個以上的城池，唯一可惜的是人口增加太慢，使筆者許多重大投資都無法執行。

首先要請各位了解一件事：「中國」是一個終極目的並不明確的遊戲遊戲，玩家可能會以為統一全地圖，或是文明全部發展出來就破關了，事實上，中國並沒有預設這種破關方式，不論使用歷史或隨機模式，玩家唯一結束的方式就是等到孫中山出來搞你，當然，在那之前你要做的就是發展國力，對抗外侮與內亂。



在遊戲中你會遇上的騷擾有以下數種：一、其他友好或不友好的國家；二、盜賊；三、每隔一段時間出現的新王朝；四、收支不平衡造成破產。其中前兩項是外力，後兩項則可以靠玩家的手腕加以避免。

由於遊戲在最後並沒有評分，也沒有提早結束遊戲的設計，所以玩家在發展的整體戰略上應以長程規劃為主。以此而言，選定優良的腹地相當重要，好的腹地可以源源不絕的提供你稅金和食糧，而稅金可開發科技食糧可提昇民心與治安，此外，與其因為其和其他國家接觸，而造成大量資源投資在戰鬥兵種的開發上，還不如專注於內部發展，遇上其他國家要嘛就迅速擊滅之，要嘛就避開它的勢力範圍，盡可能不要糾纏不清。



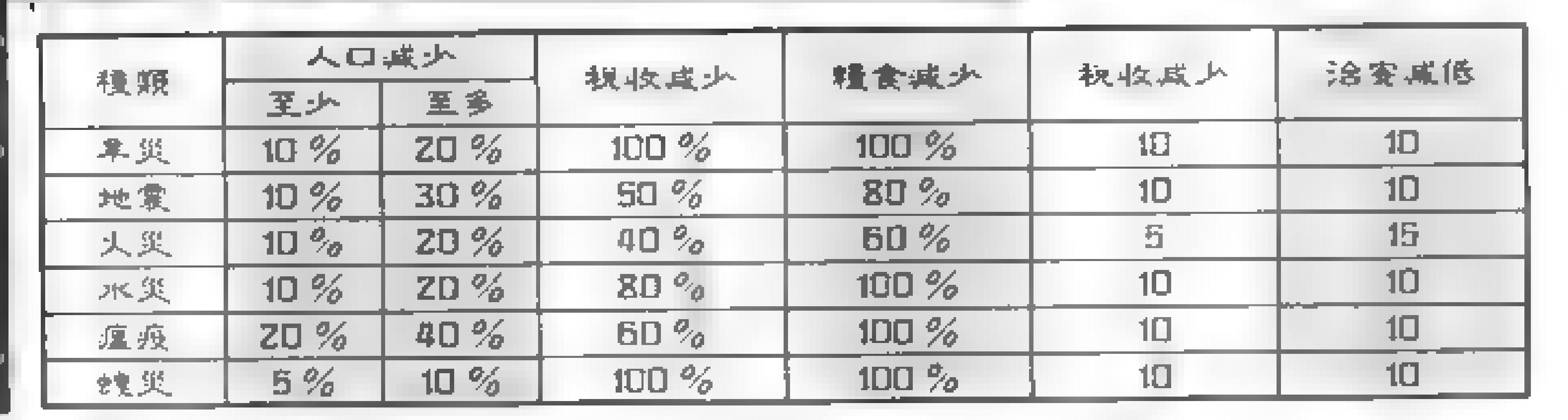
在遊戲中最最重要的就是對「時間延滯」的掌控力。由於遊戲中的各項投資都不是即時的，必須長時間投資投資，等投資額度到達才有結果出現，購買需用兩倍的稅金，所以玩家必須考慮一個部隊被生產出來時是否正好是需要的，而非「現在」需要某種部隊，那就太慢了。而都市建築物的投資亦然，由於到達一定人口數就會要求某些建築物，而一但人民要求還不建的話，民心治安都會一直掉，所以與其等到要求了才建或花兩倍的錢來買，還不如先建好了等在那裡。

開發科技的選擇是相當重要的，因為持有科技的種類直接影響到你能生產的兵種、投資的建築物





中国 天災造成的影響



種類	人口減少		稅收減少	糧食減少	稅收減少	治安減低
	至少	至多				
旱災	10 %	20 %	100 %	100 %	10	10
地震	10 %	30 %	50 %	80 %	10	10
火災	10 %	20 %	40 %	60 %	5	15
水災	10 %	20 %	80 %	100 %	10	10
瘟疫	20 %	40 %	60 %	100 %	10	10
蝗災	5 %	10 %	100 %	100 %	10	10

中国 事件的條件與影響

事件	發生條件			影響				
	民心	治安	其他條件	人口成長率	糧食	稅收	民心	治安
暴動	＜60	＜60	沒有天壇或衙門	下降1－3成	全無	全無	－15	－15
豐收	＞70	＞70	沒有敵軍包圍	上昇2％	加倍	加倍	＋5	＋3
叛變	＜40	＜40	國家指數太低時				−20％	20％

中国 商隊交易之金額

基本金額＝商隊所屬城市規模× 20 兩＋目前前往之城市規模× 20 兩
若商隊無所屬城市：基本金額＝2兩
所屬城市規模（部落：1，村落：2，鄉村：3，小鎮：4，小城：5，城市：6）

若此城市屬於它國：基本金額×2
若此城市屬於敵國：基本金額再×2
若此城市屬於世仇：基本金額再×3

交易之最大金額可高達：（ 120 ＋ 120 ）×2×2×3＝ 2880 兩，
我方城市所屬商隊與世仇之規模為城市之都市交易

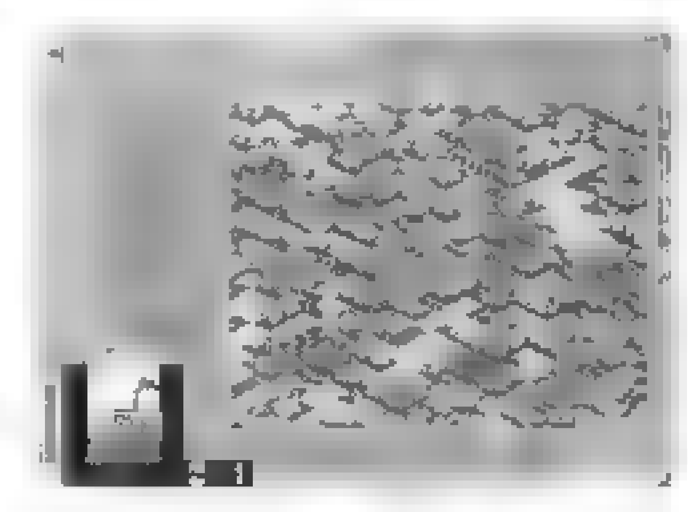


中国 盜賊的出現



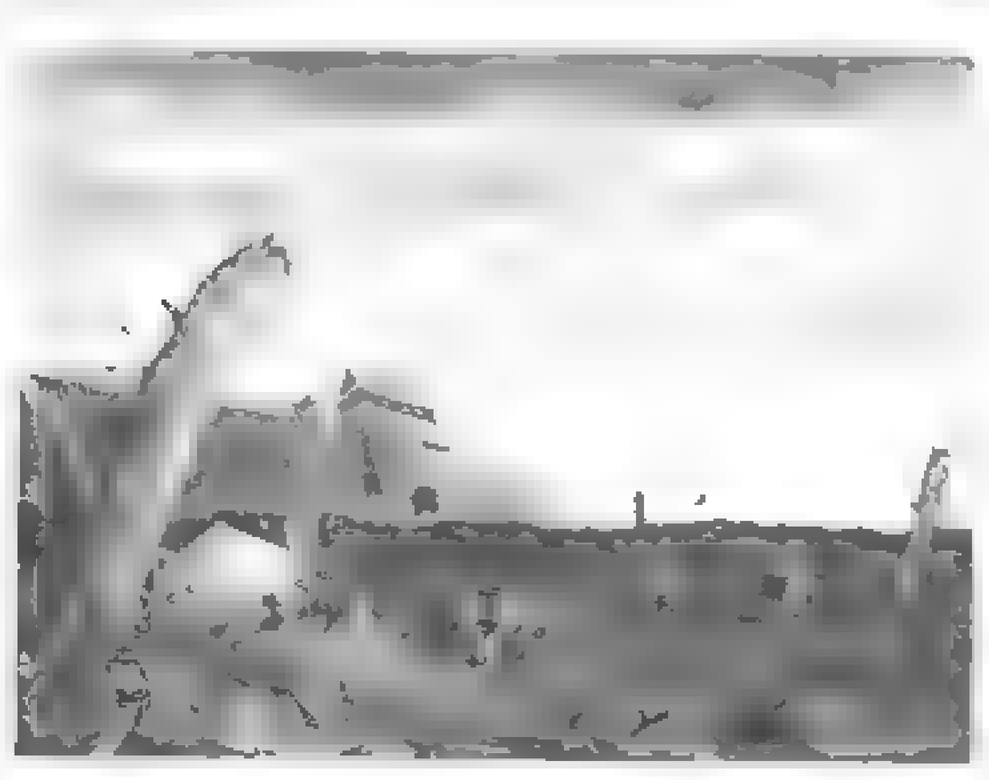
出現條件：盜賊的部隊數目＜5且玩家已有至少1個城市2個部隊以上時才會出現，並且玩家之城市四週5格內必須沒有敵人部隊，另外在此城市之四週3格以外 10 格以內必須有未知之地形或靠海邊，盜賊才會出現。
出現機率：視遊戲的難度而定
盜賊種類：與目前玩家所擁有之最高單種相同，但最高只到鐵刃部隊

，而不當的軍事系統發展速度相當可能拖垮財政，同時若人民要求某一些你還不能投資的建築物時，你就只有用兩倍的金額去購買了。反言之，低度軍事系統發展速度不但節省財政，同時可避免先前投資的老弱兵師太快被淘汰掉（這又是一筆錢），而及早發展出某些建築物的建築科技，對於奠定國家發展基礎是極為重要且必須的，所以，整個遊戲的另一個重心就在於科技開發的種類選擇與投資速度（不一定要快），關於這方面，各位可以參考下表。



這期先提供您一些基本觀念，如果有機會下期雜誌上筆者會為您詳細說明有關部隊運作、發展科技、領土擴張、都市建築、野蠻部落等等較為細部的項目，以及一些使您在 BC 2000 前建立霸業的小技巧，當然，我們這種正人君子是不會去改遊戲的，最多最多就是偶爾用用 LOAD 大法而已。

關於這個遊戲還有一些資料要告訴你，據筆者所知，目前遊戲分為三種版本：10、11、13，前兩種都內建有密技，最後一種是最終版，沒有內建密技，但已針對前兩版的 BUG 以及設定不當的參數做為調整，您買的若是精裝版則應該使用的是10或11版，若您買到平裝版，那就是13版了。10版的密技請參考本期遊戲獵人，11版則將前四個 F7 改成 F5、F4、F1、F8，其餘部份相同，若各位玩的頗有心得不妨來信，咱們研究研究。



	平原	海岸	海岸	淺海	
良田	31	31	31	00	
綠洲	00	00	00	00	
魚場	00	00	42	42	
野獸	31	31	00	00	
黃金	03	03	00	00	
馬匹	12	12	00	00	
藥材	02	02	00	00	
香料	02	02	00	00	
寶石	03	03	00	00	
石材	01	01	00	00	
木材	01	01	00	00	

※第一個數字為使糧食之增加。



	稅收變化	糧食變化	
糧倉			
市集	增加 33 %		
廟宇			
客棧	增加 20 %		
工匠房			
鐵舖	增加 10 %		
錢莊	增加 20 %		
佛像			
當舖		增加 10 %	
衙門			
私塾			
賭場	增加 25 %		
戲棚			
鏢局	增加 10 %		
軍營			
驛站	增加 10 %		
城牆			
九層塔			
教場			
武儀館			
碼頭	增加 20 %	增加 25 %	
烽火臺			
護城河			
太學			
宮殿			
御花園			
天壇			
紫禁城			

※費用：每年維護費用



特產與地形

海洋	深海	河川	高原	高山	森林	雪地	沙漠	沼澤	雪山	雪原	雪林
00	00	00	21	11	11	11	11	11	11	11	11
00	00	00	00	00	00	00	32	00	00	00	00
42	43	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00	00	00	31	21	42	11	11	11	11	11	11
00	00	00	04	05	03	03	03	03	05	05	05
00	00	00	34	12	12	00	11	00	11	11	11
00	00	00	02	03	02	03	02	02	05	05	05
00	00	00	02	03	02	02	02	02	03	03	03
00	00	00	04	05	03	03	03	03	05	05	05
00	00	00	01	02	02	00	00	00	01	01	01
00	00	00	01	02	02	00	00	00	01	01	01

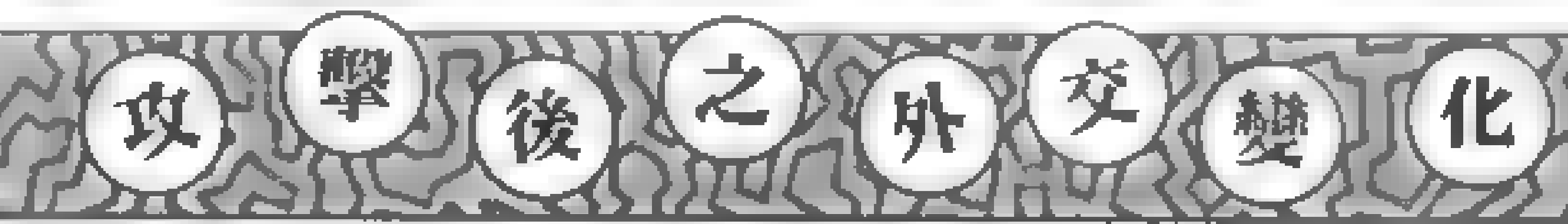
※第二個數字為使稅收之增加

科技變化	影響	點數	用	要求	影響	影響	需要科技
	增加糧食儲存量	50	1	5	5	3	陶器
		60	0	7	5	−3	居住，算數
減少33%	民心每年上昇1點	60	1	10	15	10	迷信
		80	0	15	0	−5	居住，馬術
	建築物建造點數增加1/3	100	0	20	5	0	居住，手工技藝
		80	0	25	5	3	居住，經脈學
		80	0	130	5	−10	居住，錢莊
減少20%		150	1	40	15	15	基本建築，宗教
		80	0	50	3	−5	基本建築，錢幣
增加10%	城市不會再暴動	150	1	55	15	5	基本建築，律法
增加50%		200	1	70	5	5	基本建築，文字
	民心每年下降1點，治安降2點	100	0	0	−15	−15	基本建築，錢幣
	民心每年上昇1點	100	1	60	5	−3	基本建築
		120	0	80	0	−5	基本建築，郵局
	部隊生產點數增加50%	200	1	0	−10	5	基本建築，馬車
		200	1	50	0	0	基本建築，馬術
		600	2	100	10	10	基本建築
減少20%		200	1	110	10	5	基本建築，宗教
	部隊生產點數增加50%	200	1	0	0	0	兵法
		150	1	80	5	0	基本建築，武術
		300	1	130	5	0	基本建築，造船技術
	增加城市視野到3格	200	1	140	3	0	基本建築，火
		500	2	110	3	3	水渠
增加100%		1000	3	230	10	5	幾何建築，印刷書籍
		2000	4	0	20	10	幾何建築，儒家思想
減少10%	民心每年上昇1點	1300	2	0	15	0	幾何建築，繪畫
減少33%	城市不會再暴動、叛變，民心年昇1點	2200	3	260	30	10	幾何建築，陰陽家思想
		3000	4	0	15	20	幾何建築，精密數學

※人口要求，當城市人口到達此數目時將提出要求建造此建築，0表示人民不會要求



城中存糧：減少4成
城中建築：任一建築物損壞（通常是由最便宜的開始損壞）
民心變化：新所屬國家之總體民心減低2成
治安變化：下降2成
國庫變化：根據被攻陷之城市規模決定戰利品中黃金數量
科技取得：若被攻陷之國家有攻擊之國家所沒有的科技時，攻擊者可得到新科技



遭【附屬】攻打：攻城減低 30 點，攻部隊減低 20 點，外交關係變敵國
遭【聯盟】攻打：攻城減低 20 點，攻部隊減低 15 點，外交關係變世仇
遭【友邦】攻打：攻城減低 10 點，攻部隊減低5點，外交關係變敵國
遭【未知】攻打：攻城變低 40 點，攻部隊變成 45 點，外交關係變敵國
遭【敵國】攻打：攻城變低5點，攻部隊變低3點，外交關係不變
遭【世仇】攻打：攻城變低2點，攻部隊變低1點，外交關係不變
遭【領主】攻打：攻城變低 10 點，攻部隊變低5點，外交關係變敵國



主要朝代之君王	開始年份	結束年份	年數	回合年份	存在回合
黃帝	-2700	-2333	367	3	122
堯	-2333	-2234	100	3	33
舜	-2234	-2184	50	2	25
夏	-2184	-1751	432	20	21
商	-1751	-1111	640	30	21
西周	-1111	-690	421	30	14
春秋、戰國	-690	-232	458	10	45
秦始皇、劉邦、項羽	221	200	21	1	21
西漢	-200	0	200	10	20
西漢、新	0	30	30	2	15
東漢	30	220	190	15	13
三國	220	280	60	1	60
晉	280	420	140	7	20
南北朝	420	581	161	8	20
隋	581	618	37	2	18
唐初	618	650	40	3	13
唐	650	907	257	10	25
五代	907	960	53	3	18
宋朝	960	1279	319	10	31
元朝	1279	1368	89	4	22
明朝	1368	1631	279	10	27
明末清初	1631	1678	47	2	23
清朝	1678	1911	233	5	46

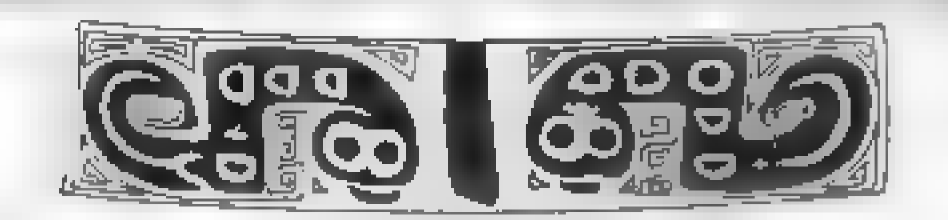


軍種名稱	移動	攻擊	防守	視野	耗糧	耗錢	生產點數	水載	所需科技
移民軍	3	0	5	1	2	1	80		無
野蠻士兵	3	10	10	1	1	1	30		石器
銅刀部隊	3	20	20	1	1	1	40		青銅
鐵刀部隊	3	30	30	1	1	1	50		鐵器
長戈部隊	3	45	20	1	1	1	50		鑄造
鎧甲部隊	3	25	50	1	1	1	45		鑄造
弓箭部隊	3	60	40	2	1	1	60		手工技藝
強弩部隊	3	80	50	2	1	1	80		基本建築
騎兵部隊	6	50	40	2	1	1	50		馬術
戰車隊	6	100	70	2	1	1	80		戰車
投石車隊	3	120	90	2	1	1	100		幾何建築
火槍隊	3	150	100	3	1	2	180		火槍
火砲隊	3	200	150	3	1	3	280		火砲
使節團	9	0	0	1	0	2	40		律法
商隊	9	0	0	1	0	0	80		貿易
小型船隊	18	40	30	1	1	1	80	1	造船
鬥艦船隊	24	100	70	2	2	2	160	3	遠洋航海
巨艦船隊	30	240	180	3	3	3	350	6	造船技術

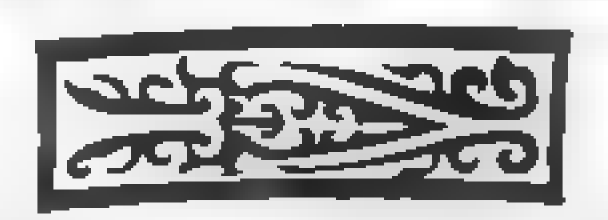


編號	國家名稱	創國者	建國年份	亡國年份	國都	國力	亡其國者	亡國方式
1	黃帝族	黃帝	-2698	-2333	有熊	9	4	2
2	炎帝族	炎帝神農氏	-2687	-2380	阪泉	6	1	0
3	九黎族	蚩尤	-2656	-2430	涿鹿	6	1	0
4	唐	帝堯	-2333	-2234	平陽	7	5	2
5	虞	帝舜	-2233	-2184	蒲阪	6	6	2
6	夏朝	禹王	-2183	-1752	安邑	7	7	0
7	商朝	湯王	-1751	-1111	殷	8	8	0
8	西周	武王發	-1111	-771	鎬	3	14	3
9	春秋齊國	齊桓公	-630	-355	臨淄	5	21	3
10	春秋晉國	晉文公	-636	-325	曲沃	5	18	3
11	春秋秦國	秦穆王	-659	-384	咸陽	4	15	3
12	春秋楚國	楚莊王	-613	-387	郢都	5	16	3
13	春秋宋國	宋襄公	-643	-637	孟	2	10	0
14	東周	平王宜臼	-770	-256	雒邑	2	15	0





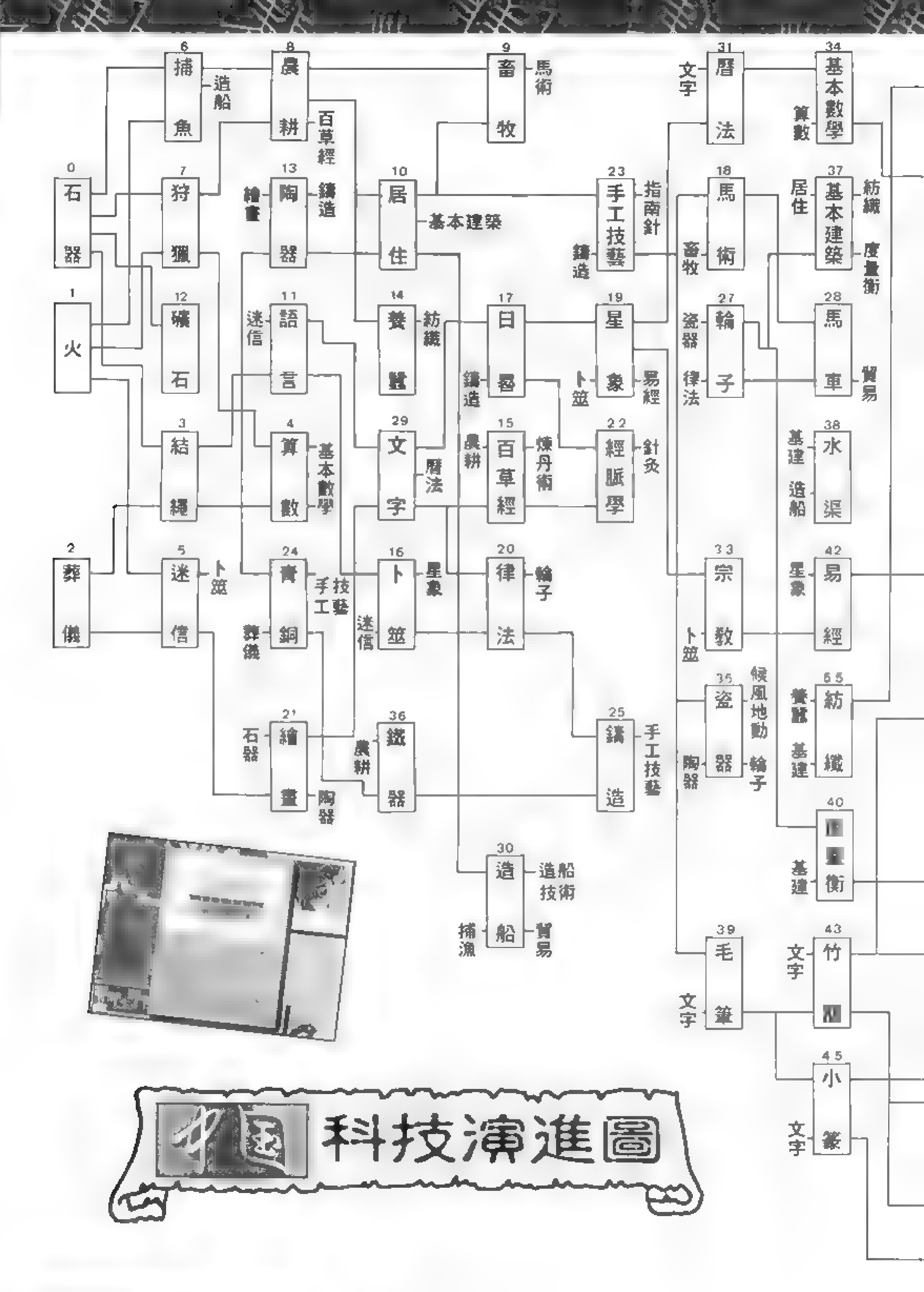
編號	國家名稱	創國者	建國年份	亡國年份	國都	國力	亡其國者	亡國方式
15	戰國秦國	秦昭襄王	-384	-221	咸陽	7	22	3
16	戰國楚國	楚懷王	-387	-299	郢都	4	16	0
17	戰國燕國	太子丹	-284	-278	安邑	2	16	0
18	戰國趙國	武靈王	-325	-260	邯鄲	3	16	0
19	戰國韓國	韓王假	-256	-230	新鄭	2	16	0
20	戰國魏國	信陵君無忌	-403	-319	安邑	3	16	0
21	戰國齊國	齊宣王	-355	-284	臨淄	4	16	0
22	秦國	始皇嬴政	-221	-206	咸陽	9	24	0
23	西漢	高祖劉邦	-209	9	漢中	9	25	1
24	楚霸王	項羽	-232	-202	彭城	7	23	0
25	新朝	王莽	9	23	長安	3	26	0
26	東漢	光武帝劉秀	25	156	洛陽	9	27	4
27	東漢	靈帝	156	189	洛陽	3	28	1
28	魏國	高祖曹操	220	265	洛陽	7	31	1
29	蜀國	昭烈帝劉備	221	263	成都	5	28	0
30	吳國	大帝孫權	229	280	建業	5	28	0
31	西晉	武帝司馬炎	265	316	洛陽	6	32	3
32	東晉	元帝司馬睿	317	420	建康	6	33	0
33	南朝宋國	武帝劉裕	420	479	建康	2	34	1
34	南朝齊國	高帝蕭道成	479	502	建康	3	35	1
35	南朝梁國	武帝蕭衍	502	557	建康	3	36	1
36	南朝陳國	武帝陳霸先	557	589	建康	3	42	0
37	北朝魏國	道武帝拓跋	386	534	洛陽	3	38	3
38	北朝西魏	文帝拓跋氏	534	557	長安	3	41	1
39	北朝東魏	孝靜帝	535	550	鄴	3	40	1
40	北朝北齊	文宣帝高洋	550	557	鄴	3	42	0
41	北朝北周	武帝宇文邕	557	581	長安	3	42	1
42	隋朝	煬帝楊廣	581	618	長安	7	43	0
43	唐朝	太宗李世民	618	907	長安	9	44	1
44	五代後梁	太祖朱全忠	907	923	汴	3	45	1
45	五代後唐	明宗李嗣源	923	936	洛陽	3	46	1
46	五代後晉	高祖石敬瑭	936	946	汴	3	81	0
47	五代後漢	高祖劉知遠	947	950	汴	3	48	1
48	五代後周	太祖郭威	951	960	汴	3	49	1
49	北宋	太祖趙匡胤	960	1127	汴	7	74	0
50	南宋	高宗趙構	1127	1279	臨安	6	51	0
51	元朝	忽必烈	1279	1368	大都	9	52	0
52	明朝	太祖朱元璋	1352	1662	金陵	8	54	4
53	明朝唐王	聿鍵	1645	1646	南京	2	59	0
54	明朝福王	由崧	1644	1645	福州	2	59	0
55	明朝魯王	以海	1645	1368	紹興	2	59	0
56	明朝桂王	由榔	1646	1662	肇慶	2	59	0
57	明朝叛將	吳三桂	1642	1678	山海關	7	59	0
58	明朝反賊	李自成	1631	1645	潼關	5	59	0
59	清朝	努爾哈赤	1644	1911	北京	9	-1	0
60	倭奴國	神武天皇	-600	700	東京	4	61	3
61	日本	明治天皇	700	1911	東京	9	-1	0
62	高麗	高建武	0	940	平壤	5	64	4



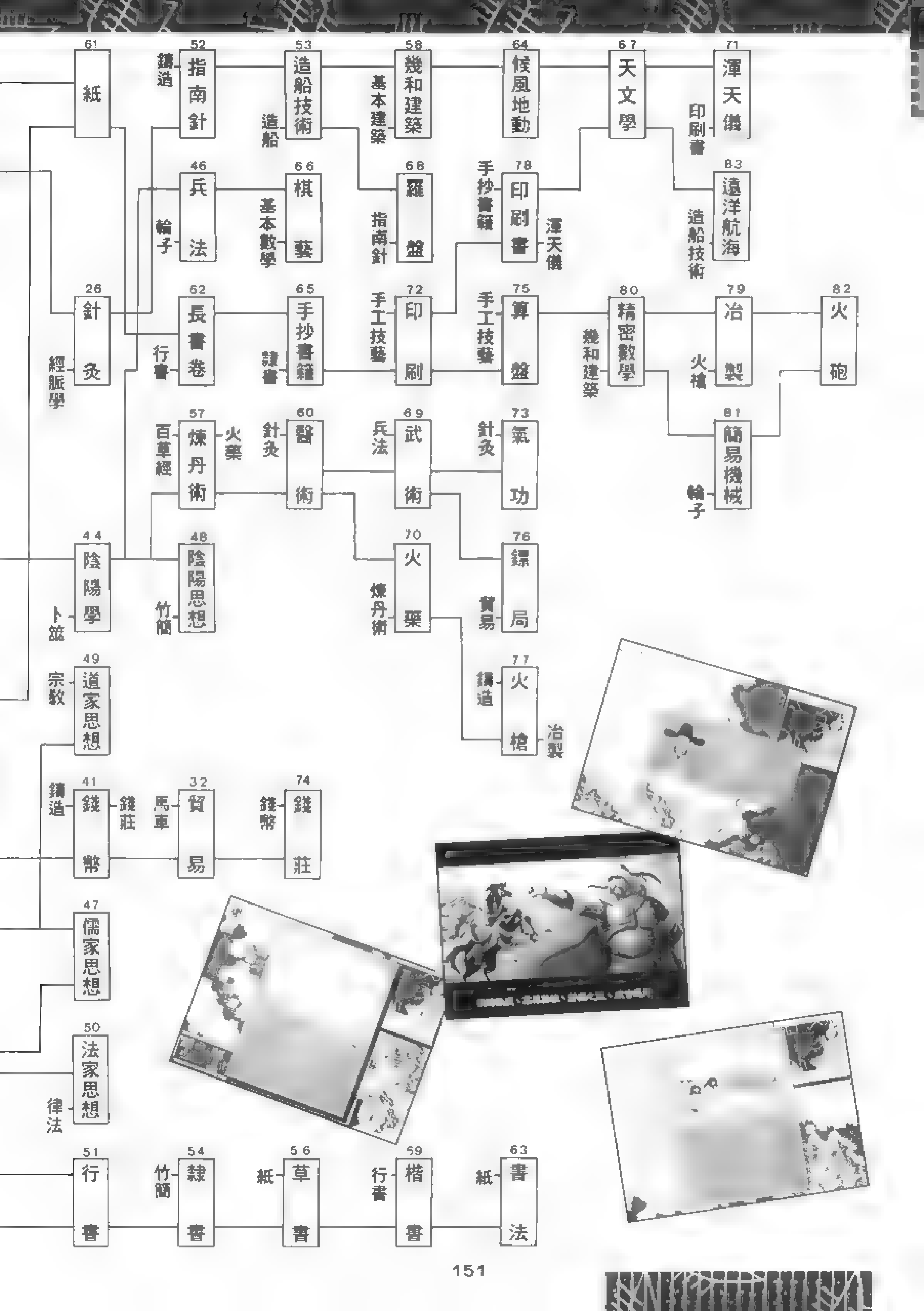


編號	國家名稱	創國者	建國年份	亡國年份	國都	國力	亡其國者	亡國方式
63	朝鮮	朱蒙	-1100	0	漢城	4	63	4
64	韓國	金日成	940	1911	開城	8	-1	0
65	天竺國	阿三	640	1400	加爾各達	4	66	3
66	印度	阿 .	1400	1911	加爾各達	6	-1	0
67	身毒族	阿二	-2000	640	加爾各達	3	65	3
68	莫斯科公國	彼得大帝	200	1600	莫斯科	3	69	3
69	俄羅斯	葉爾欽	1600	2000	莫斯科	9	-1	0
70	安南	阮文紹	-500	1300	河內	2	71	3
71	越南	胡志明	1300	2000	胡志明市	4	-1	0
72	遼國	耶律阿保機	916	1125	臨潢	8	74	0
73	西夏	趙元昊	1038	1227	興慶	8	51	0
74	金國	完顏阿骨打	1115	1234	汴	9	51	0
75	東夷族	吸血王阿震	-2540	-1570	下巴尖	4	0	0
76	西狄族	長髮王阿洪	-2560	-1680	西井	4	0	0
77	南蠻族	剃手大王	-2520	320	猫番	4	79	3
78	北戎族	康龍帝王	-2480	-1140	打邑雙	4	105	3
79	南越族	孟獲	-320	240	安定郡	3	30	0
80	匈奴族	冒頓單于	-260	480	景陽高達	9	0	0
81	契丹族	耶律德光	-221	916	庫倫	7	72	3
82	蒙古族	成吉思汗	1140	1279	庫倫	9	51	3
83	突厥族	頡利可汗	440	744	庫倫	8	99	0
84	鮮卑族	禿髮烏孤	-220	550	哈爾濱	6	0	0
85	吐蕃國	仰賜贊普	680	1150	拉薩	7	82	0
86	羌族	鶴拔勃忽野	-1279	680	張掖	3	85	3
87	氐族	氐庫王	-1379	400	成都	3	0	0
88	羯族	保農王子	-1179	350	包頭	3	0	0
89	大夏國	赫樺	-360	135	喀大克	3	82	0
90	鐵勒部族	僕固懷恩	628	744	赤塔	3	99	3
91	波斯國	納吉	600	1169	井良大	5	82	0
92	高昌國	隆吉	960	1220	哈密	3	82	0
93	大食國	呆吃呆可	580	1108	蘇勒	4	82	0
94	花剌子模國	花花王	-579	1368	玉龍傑赤	4	82	0
95	回鶻族	痲番王	788	960	冷湖	4	92	3
96	帖木兒帝國	帖帖目耳王	1160	1200	哈克蘭	4	0	0
97	烏桓	蹋頓	-279	-120	阿魯科爾	4	0	0
98	女真族	盈歌	660	1150	力伯	5	74	3
99	回紇族	合骨咄祿	744	788	庫倫	8	95	3
100	南詔	蒙舍龍	620	902	無紋	3	108	3
101	白蓮教	韓林兒	1351	1366	成都	4	52	0
102	天完國	徐壽輝	1351	1360	長沙	4	103	1
103	漢	陳友諒	1360	1363	西昌	6	52	0
104	大周	張士誠	1353	1366	青島	2	52	0
105	鬼方	土鬼王	-1140	-1040	打邑雙	4	106	3
106	玁狁	青蛙王	-1040	-850	打邑雙	4	107	3
107	犬戎	可多摩王	-850	-270	打邑雙	4	80	4
108	大理	段皇爺	902	1240	昆明	4	82	0

※亡國方式　0：攻略　1：篡位　2：禪讓　3：更名　4：繼承



0 石器
1 火
2 葬儀
3 結繩
4 算數
5 迷信
6 捕魚
7 狩獵
8 農耕
9 畜牧
10 居住
11 語言
12 礦石
13 陶器
14 養蠶
15 百草經
16 卜筮
17 日晷
18 馬術
19 星象
20 律法
21 繪畫
22 經脈學
23 手工技藝
24 青銅
25 鑄造
27 輪子
28 馬車
29 文字
30 造船
31 曆法
33 宗教
34 基本數學
35 瓷器
36 鐵器
37 基本建築
38 水渠
39 毛筆
40 度量衡
42 易經
43 竹簡
45 小篆
55 紡織
中國科技演進圖



61 紙
52 指南針
鑄造
53 造船技術
造船
58 幾和建築
基本建築
64 候風地動
67 天文學
71 渾天儀
印刷書
46 兵法
輪子
66 棋藝
基本數學
68 羅盤
指南針
78 印刷書
手抄書籍
渾天儀
83 遠洋航海
造船技術
26 針灸
經脈學
62 長書卷
行書
65 手抄書籍
隸書
72 印刷
手工技藝
75 算盤
手工技藝
80 精密數學
幾和建築
79 冶製
火槍
82 火砲
57 煉丹術
百草經
火藥
60 醫術
針灸
69 武術
兵法
73 氣功
針灸
81 簡易機械
輪子
44 陰陽學
卜筮
48 陰陽思想
竹簡
70 火藥
煉丹術
76 鏢局
貿易
49 道家思想
宗教
77 火槍
鑄造
冶製
41 錢幣
鑄造
錢莊
32 貿易
馬車
74 錢莊
錢幣
47 儒家思想
50 法家思想
律法
51 行書
54 隸書
竹簡
56 草書
紙
59 楷書
行書
63 書法
紙



/ HAYASHI



〝人面蛾〞是國內第一套結合多媒體的互動式小說，它包含了CD音源音樂、數位音效及圖文並茂的介面，經由選項的分支，而達到互動的效果。一般我們在閱讀小說時，隨著劇情的進行，而有著不同的感受，直到小說結束時，才回顧整篇小說，心想『如果當初就先選，後來也就不會怎樣了…』，而互動式小說，就可以滿足這類小說迷的遺憾。這部〝人面蛾〞電子小說，是以一個整體的架構，來支撐整部小說的進行，也就是說劇情的發展，是循著一個既定的方向前進，所有不同劇情都依附在固定的劇情架構上。這種方式有其優缺點，先提優點，首先是劇情彼此可以有關聯性，換句話說，不到最後就不能確定是什麼結果，如此一來，每個選擇點，依其不同的推理，對應著不同的反應，如此不停扣人心弦，也增加趣味，其次是可以埋下伏筆，在前面種的因，到後面所結的果，中間過程沒有明顯變化，直到後面才揭曉；第三是對同一件事件，可以有不同的解釋，當然，隨著不同的解釋，也有著不同的進展，換句話說，你必須反覆閱讀，才能夠將不同結局的〝故事〞徹底透徹。

再來談談缺點。由於採取固定的劇情架構，作者如果沒有相當的功力，不同劇情之間是很難接在一起；再者前後文由於劇情分類不同，作者更要小心撰寫，以免牛頭不對馬嘴，第一若是讀者〝手氣〞不好，老是選那幾個選項，那他是絕對無緣看到其他結局。

由於本遊戲的內容相當大，若是真要依各劇情內容介紹，只怕得分十幾期連載（每期約兩萬五千字），因此筆者僅就（1）人面蛾的大綱、（2）各種人面蛾的傳說、（3）精彩結局，來略述，各位讀者若一覽全貌，就請親自閱讀。好了，言歸正傳，以下就依次分項敘述如下：

人面蛾大綱略述

人面蛾的大綱約略可區分成24個段落：

1 序幕

故事是開始於週末旅遊的歸途中，不經意的發現道路兩旁有著黃棕色翅膀的人面蛾，於是開始述說著人面蛾傳說的由來。

2 —人面蛾傳說

人面蛾傳說有好幾種，而人面蛾的隱喻也對應著整個故事。有的是因忌妒而復仇，有的是詛咒的復仇，有的是外遇被殺的復仇等等。

3 —停車

為閃避對方來車而發現煞車失靈，在高速下以各種不同的方法將車停下來

4 ———— 發現公館

下車步入森林後，命運般的走到公館前。

5 ——— 被迫進入公館

以不同的方式（如野狼、毒蛇、蜂巢）被迫進入公館內。

6 — 初遇木乃伊

進入屋內約略瀏覽各處後，聽到二樓有聲響，於是上樓查看究竟，結果在一個房間內，被木乃伊嚇到，爭論後，於是兩人陸續逃出房間，並找到手電筒以供照明之用。

7 —重新確認木乃伊

因不甘心被困在公館，兩人又上樓重新確認木乃伊是否存在，而木乃伊已不見蹤影。

8 — 逐步搜索館內房間

因懷疑還有人在作祟，所以逐步搜索館內各房間，而對不同的房間有不同的反應。

9 想起人面蛾的隱喻

驟然發現一間堆滿蘆葦的房

間（可能停放棺材或滿佈人面蛾屍體），而想起人面蛾的隱喻—復仇。

10 電話

奇怪的電話，出現在不同的地方（甚至在火爐內或冰箱中），縱使電話線斷了，依然在響，迫使人必須接聽，接聽內容多種，令人懷疑館內有人躲藏。

11 —— 進不去的房間

被封死的房間，卻又是最有問題的房間，珊珊會以肚子餓爲由，轉移目標到廚房找尋東西果腹。

12 —— 至廚房找東西吃

未必有東西可以填飽，可能會看到可怕的景觀，如冰箱內的豬頭。

13 —— 奇怪的嗚咽聲

主角聽到可疑的嗚咽聲，因而離開廚房來找尋聲音來源。

14 —— 兩人全身被弄髒

尋覓聲音的來源，兩人卻不小心被弄髒了全身，方式有螢光塗料、汚水、花液、酒精、泥巴等。

15 浴室

爲了清洗全身或移轉珊珊的情緒，決定前往浴室清洗，當然是鬥不過珊珊而由珊珊先洗澡。

16 —— 鍋爐室

珊珊洗到一半發現水愈來愈燙，而主角也無法將水龍頭關掉，於是前往鍋爐室將溫度調回至室溫，但同時發現鍋爐壓力異常，卻無法降壓，爲日後因壓力過高而引起爆炸埋下伏筆。

17 —— 洗澡被困

輪到主角洗澡，卻發生各種異常現象。

18 —— 尋找珊珊

主角逃出浴室後，發現珊珊不見了，於是四處找尋珊珊。

19 —— 珊珊的虛假記憶

主角在一間房間尋獲珊珊，珊珊以母子手冊（或照片）而懷疑自己是否原屬此公館的成員並且有一個雙胞胎的姊姊，因而陷入真假記憶的旋渦之中。

20 —— 家族成員的出現

家族成員陸續出現（雙胞胎姊姊琪琪、木乃伊的母親、中世紀鎧甲的父親、鯉魚的弟弟予班），並引發各種事件，如弒母情結、主角容貌改變、琪琪欲殺珊珊、鯉魚化的弟弟、異動的房子等。

21 —— 日記

欲尋求真相因而翻閱（母親或姊姊）日記的內容，至於結局類型[illegible]，劇情以趨明朗。

22 人面蛾的復仇

珊珊或主角被姊姊琪琪或其他人（幽靈體、鯉魚弟弟、木乃伊母親、鎧甲父親）控制住，準備施刑，理由有姊姊的復仇、貪吃的弟弟、怨靈的詛咒、鬼果小人頭的父親、母親的怨恨等等。

23 —— 逃離公館

藉由機智或是其他人的良知或是母愛的幫助，再佐以男女主角愛的表現，因而脫險，此時鍋爐爆炸引起大火焚屋，於是逃離公館。

24 —— 尾聲

面對整個劇場的公館有不同的感想，作者在尾聲中留下了有趣的變化，如原作劇的家族、戲劇的排演、[illegible]、下一結婚的儀式等。

各種人面蛾的傳說

1 「以前，只有貴族才能建造華麗的墳墓，平民只能挖個洞隨便埋葬而已。專門替貴族建造墳墓的，叫做造墓人……」

「然而，能爲貴族造墓的人非常稀少，因爲地下陵墓的規模太龐大，沒有技術的人是做不來的……」

「當時一個出名的造墓家族，只剩兄弟兩人，靠著祖傳的祕方繼續爲王公貴族服務。」

「這種祕方是調製石膏用的，可以使陵墓牆壁不會龜裂。」

「有一次，鄰城的造墓人來求取祕方，但是哥哥不肯給；他說：這祕方是祖先用生命血汗研究出來的，家族規定絕對不能把祕方洩露給外人……」

「這天夜裡，弟弟因爲天氣熱睡不著，到村外的河邊散步，看到一個人在橋上徘徊，想往下跳的樣子……」

「弟弟立刻跑上前去拉住他，仔細一看，原來是白天來討祕方的人……」

「要不到東西就想尋死嗎？太沒有男子氣概了！」

「與其讓城主殺死，倒不如自己先行了斷！」

「原來鄰城的城主想爲自己築一座陵墓，但是因爲氣候的關係，牆壁老是龜裂，以致於無法畫上規定的畫像……」

「城主爲此大發雷霆，威脅著要把造墓人送上斷頭台，雖然



經過求情暫緩行刑，但是找不到方法來解決這個問題的話，造墓人一家還是要遭殃的。」

「弟弟聽了對方的說明後，覺得非常不忍心，但是哥哥是絕對不會答應的。所以他把祕方偷出來給鄰城的人，叫他趕快回去，不要再擔心了。」

「半年後，這個鄰城的人回來想跟弟弟致謝；他們雖然很小心地隱瞞著哥哥，但是，仍然被發現祕方外洩之事……」

「哥哥一回到家就責備弟弟。但是弟弟辯解說是為了救人才這麼做的，兩人起了激烈的衝突，哥哥非常生氣地說

『照家族規定，洩露祕方的人唯有一死！』

「弟弟也很倔強地說：『我是為了救人！並不是惡意要把它傳出去的！』」

「憤怒的哥哥就拿起工作用的劈木刀，朝弟弟砍去。弟弟來不及抵擋，被劈中心臟，當場血流如注死去……」

「那天的黃昏，村裡的人都聽到哥哥發狂似的喊聲：『不！不要來找我！是你自己的錯！是你自己的錯！』」「他的身邊，飛舞著一大群蛾……」

「非常奇怪的，那蛾有人手掌般大，居然有著跟弟弟一模一樣的棕色眼睛！」

「村民紛紛傳說那蛾是弟弟變的，都叫牠『哈伊達嘛』」

2 「很久很久以前，有一對專門造墓的工匠兄弟，這家族擁有祖傳祕方，可以用來調製石膏，避免墓穴因為濕氣龜裂。」

「後來，這兩兄弟和他們的母親就改行以賣調製石膏為生。弟弟因為從小得不到母親的歡心，總是想辦法要討好她。兩兄弟一樣努力地做生意，但是母親明顯地偏愛哥哥……」

「這個弟弟因此決定要把祕方賣給別人，偷偷地帶著錢跑到遠地去。」

「但是當他在跟人談這件生意時，聽到消息的哥哥氣憤地找上門來，把弟弟拉回去狠狠地揍了一頓……」

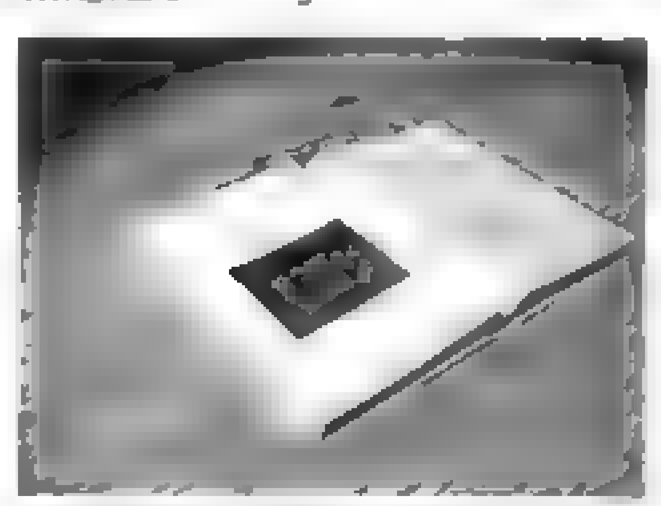
「鼻青臉腫、渾身是傷的弟弟被關了起來，母親也生氣地再責備他。」

「有一天，他趁著家人不注意時逃出來，把祕方的調製成份公佈在城裡的廣場上，一時圍聚了許多人……」

「氣急敗壞的母親跟哥哥趕到時，已經來不及了。哥哥因此殘暴地對弟弟拳打腳踢，竟把他打死了！」

「母親為了袒護這個哥哥，對圍觀的人說：『家族規定，祕方如果被洩露出來就該處死！』」

「這個弟弟被埋葬後，大概是陰魂不散吧！家裡出現了許多蛾，無論如何也趕不走。哥哥和母親非常害怕，因為這蛾的花紋和弟弟的眼睛簡直一模一樣……不論他們搬到什麼地方，蛾總是會跟著出現。到後來，哥哥終於被逼瘋了……」



▲敘說人面蛾故事的紅皮書

3 「很早以前，有一對造墓匠兄弟，因為擁有祖先傳下來的祕方，能把石膏調製成為很好的建材塗料，所以非常出名。但是弟弟卻把祕方賣給其他造墓人。」

「雖然因此被哥哥責備，卻一直不肯認錯，還驕橫地說祕方他也有一份，要賣給誰都可以。」

「一天晚上，哥哥愈想愈氣惱，就去找弟弟吵架。兩人互不相讓，哥哥就順手抄起柴刀，把弟弟殺死了。」

4 「以前貴族非常奢侈，連築陵墓也私下較勁，藉此互相炫耀自己的財富。」

「當時，有一對造墓兄弟因擁有祖傳調製石膏的祕方，能將墓穴牆壁弄得非常平滑，所以被某個貴族網羅在門下。」

「有一天，這對造墓兄弟在工作時，發現一個女子昏倒在地，兩人將她帶回家裡悉心照料，她自稱是個無家可歸的人，兩兄弟也毫無異議地留她住下來。」

「這個弟弟明顯地表示愛慕那個女人，但她總是鬱鬱寡歡。為了討她歡心，他很殷勤地待她，希望贏取美人青睞。」

「這天入夜後，弟弟發現她悄悄地出門去了。他一時好奇尾隨著出去，發現她獨自在城外樹林中徘徊，這個弟弟問她原因，女人說：『今天是父親的忌日，我沒辦法回去，所以……』

「弟弟心裡覺得非常奇怪，為什麼她不能回去呢？」

『家父……也是造墓人，他為貴族造了許多宏偉的陵墓；多年來，他努力地研究石膏成份，希望使墓穴更平滑。』

『一年前，他聽說有人早已擁有祖傳祕方可以做的更好，家父心裡非常鬱悶，終於抱憾去世了。所以我發誓，一定要完成他的心願，否則不回去。但是這些材料始終找不到，我怎麼能違背誓言輕易回鄉呢？』

「弟弟非常訝異，忍不住脫口而出說：『擁有祕方的，就是我們哪！』」

「女人終於哭了起來，說：『那麼，這一定是非常寶貴的祕方吧！我……』」

「弟弟心裡非常掙扎，照家規，這祕方是絕對不能讓外人知道的；他想了好多天，終於決



▲謎樣的雙胞胎照片

定要幫助她完成心願。」

「可是女子在獲得祕方成份的第　天清早就失蹤了。」

「兩兄弟非常著急，擔心她發生了什麼意外；沒想竟有人傳來消息說，那女人是別的貴族門下派來的，只是要獲得祕方好跟該地貴族一較長短而已。」

「年青的弟弟受不了打擊，上吊自殺；死前眼睛睜得大大的，一付不甘心的樣子。」

「兩人後，天剛亮，他們家就出現了許多奇醜無比的蛾，翅膀上的花紋就跟弟弟的眼睛一樣，而且總是繞著哥哥打轉，一等到太陽出現，蛾就飛得不知去向。」

「附近的人開始稱呼那蛾『哈依達麻』，並且傳說蛾是弟弟的化身，是因為希望哥哥去找那女人算帳，才會每天出現在家裡的。」

「正是眾論紛紛時，女人出現了。附近的人見到她回來，簡直難以置信。」

「原來上吊是假的；另一個貴族的消息也是謠傳而已。事實是哥哥先發現了女人留給弟弟的信，說她得先回家履行當初的誓言，懷著不滿、嫉妒之心的哥哥不但將信藏了起來，又為了祕方外洩之事殺害了自己的弟弟……」

5

「有一對造藥兄弟，擁有祖傳祕方可以調配建材。可是弟弟卻將祕方告訴他的朋友；知道此事的哥哥就發狂般地拿起一把軍刀衝到弟弟那裡，弟弟正好跟他的朋友在屋裡……」

「首當其衝的是弟弟的朋友，哥哥一刀刺中了他的脖子，血像噴泉一樣『噗～』地冒出來。」

「弟弟驚嚇的楞在那裡跑不了，哥哥朝著他又揮了一刀，恰恰好刺中了眼睛，弟弟大聲哀嚎，痛的弓起身子在地上打滾，哥哥還不能休，又一刀劈中他的心口，把弟弟殺死了……」

「後來就傳說弟弟的眼睛變成了人面蛾翅膀上的花紋，名字的由來就是如此。」

6

「兩百多年前，有個青年非常愛慕一個漂亮的女孩，而這個女孩也偷偷地喜歡著這個青年。」

「青年和哥哥兩人相依為命，兄弟倆繼承祖業以造藥為生，因為擁有調配的石膏祕方，所以生活還算不錯。」

「有一次，附近的強盜趁夜裡將這個青年的哥哥綁架了，還揚言限五日內將贖金帶到，否則肉票性命難保。」

「青年著急奔走借錢，但是強盜要求的數目實在太大了，他只好把心一橫，拿了祖傳祕方去賣錢付贖款。」

「然而就在綁架案結束的隔天，青年上吊自殺了；因為祖先規定過，祕方是絕對不准外洩的。」

「女孩非常傷心，時時去往日兩人散步的草原獨坐，一天晚上，有一種非常美麗的蛾棲息在她膝蓋上，那翅膀上的花紋簡直就像青年的棕色眼睛……」

精彩結局略述

怨靈的影子（男主角姓名暫為懷生）

………………「果然是媽媽的日記。」

「父親與小我二歲的弟弟因車禍喪生，所以母親就不得不把我或姊姊送給別人……」一面翻著日記，珊珊一面掉著眼淚。

日記裡充滿裡珊珊母親將珊珊送出認養之後的種種痛苦、寂寞。

「七月三日珊珊已不在了。今天雖是滿七歲的快樂生日，但琪琪卻一直提起這件事。琪琪的寂寞隨著日子的增加愈趨嚴重。」

『七月五日琪琪把自己關在房屋裡。悄悄一看，琪琪把珊珊的娃娃全部取出放在自己的周圍排列，簡直就如同珊珊在身旁地嬉戲著。這麼親密的孿生姊妹，而我竟然把她們拆散了。』

『七月七日今天是七夕，但琪琪卻沒出房門一步。無意間我看到了祈願的詩箋。「我想看珊珊」「願與珊珊同在一起」「願珊珊能早日回來」全只有寫著這些事。

在另一個家，珊珊也一直受著同樣的寂寞苦痛，一想到此我的心口就發疼。』

『七月十日琪琪仍是不說話，幾乎都深鎖於房內。深夜裡悄悄地窺看琪琪的睡顏時，她格格地笑著。或許是夢見與妹妹一起嬉戲，數次叫了珊珊的名字。』

『七月十二日琪琪的身邊，開始發生一些古怪的事。沒有任何人，東西卻自己倒下，自己破裂……嚴重時，連小瓶子等也移動了起來。』

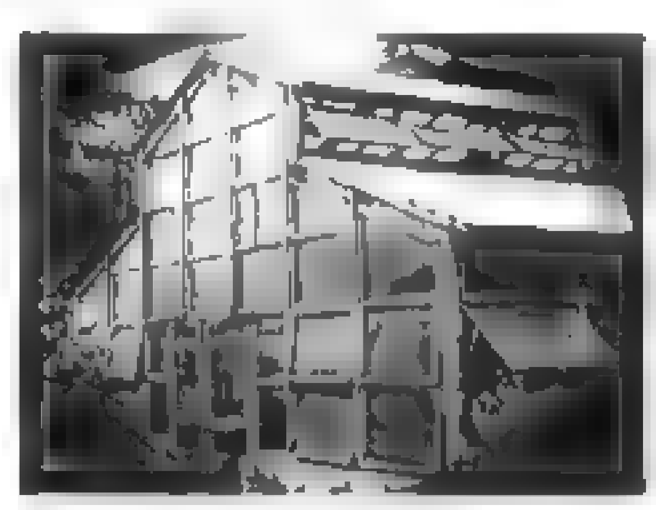
我與珊珊互望了臉。

『超常異現象佔據了琪琪的心靈，難道只有那種方法嗎？從這時候起，公館裡常發生一些超常怪異現象。隔年狀況變得更糟。』

『七月三日琪琪八歲的生日



。正要切的生日蛋糕卻成粉狀四處飛散。琪琪說，是珊珊在生氣。今天是生日，但珊珊是在哪裡過的呢？」



溫室一人面蛾的養殖所

「七月十八日我看了琪琪的圖畫日記。盡是敘述著妹妹的事。『珊珊對不起。珊珊對不起。珊珊對不起』有一頁是全只寫著這些字。琪琪，是認為自己趕出珊珊的嗎？」

「七月二十一日當我又偷看了琪琪的圖畫日記時，突然日記起火燃燒了起來。琪琪開始對珊珊產生了異懼感。隨著超能力現象的增強，琪琪的自閉症也愈來愈嚴重。」

「琪琪原來有超能力……」「可是她本人不知道。反而還認為是珊珊在生氣……」公館的超異常現象更是年年增強。

玻璃破裂，物品損壞，嚴重的時候，數十盤的盤子一起飄浮在空中，然後落下破裂。起火現象也發生了，突然地牆壁、床，甚至衣物也起火燃燒。每年，琪琪在生日前後就變得很嚴重。

有時，母親一瞬間手元全無法動彈。也曾被牆壁吞沒了一半的身子。琪琪，說「珊珊很可怕……」，而且經常身子變得如石頭，眼睛看著一點，連動也不動。

琪琪的臉部發黑，肌膚如土一般地乾燥起來。然後，終於在六年前發生了恐怖的事。

「七月三日琪琪的十四歲生日。珊珊到底在何處，如何過今天的生日啊！琪琪今日，一直都沒出房間，所以去看個究竟，結果琪琪已變成了木乃伊……」「姊姊，變成了木乃伊……！」我們頓時之間失去了聲音。

真令人難以相信。琪琪引起了無數的超異現象，最後敗給了自己的力量，變成了木乃伊……「可是，為何會如此！」「說不定，是所謂的〝影子〞……」我想起以前看過的心理學書籍。

「影子？」「本人所不知的意識……是潛在意識更深處的〝自我〞。平常是不出現於外表，不過這傢伙一旦跑出外面，就棘手為惡。變成雙重個性，引起超異靈現象。說不定，琪琪就是被這〝影子〞所支配的。」

「你……再清楚地說明白點！」「好……不過這是我的猜想。」我說明了我的看法。「琪琪，與很親密的珊珊被迫分散，變得很孤單。是無法忍受的孤單。……但這是表面的意識。意識底下的更深處裡，是憎恨著珊珊與母親。」

「為什麼……？」「造成她忍受不了苦痛的，是將珊珊送給別人的母親。而琪琪卻以為是那是被丟棄的珊珊所致的吧！」「沒有那回事！」珊珊狂叫著。

「我才是真正的孤單……沒錯，我現在清晰地想起來了。我，太孤單地哭泣了好幾天。甚至也曾懷恨過丟棄我的媽媽和姊姊……」

「那這樣的話應該可以了解琪琪影子的心情才對……人的怨與恨造出了影子。琪琪產生的怨恨結果造出了邪念的影子。」「……不過，有點不對。」珊珊說。

「既然如此，為何會把自己變成了木乃伊呢？」

「說得也是……」我也認為那是個謎。「要是影子脫離了心智，大概連本人的力量也無法控制了吧。……所以妹妹不見了，就責怪、不放過愛哭的自己。」這倒是有可能。

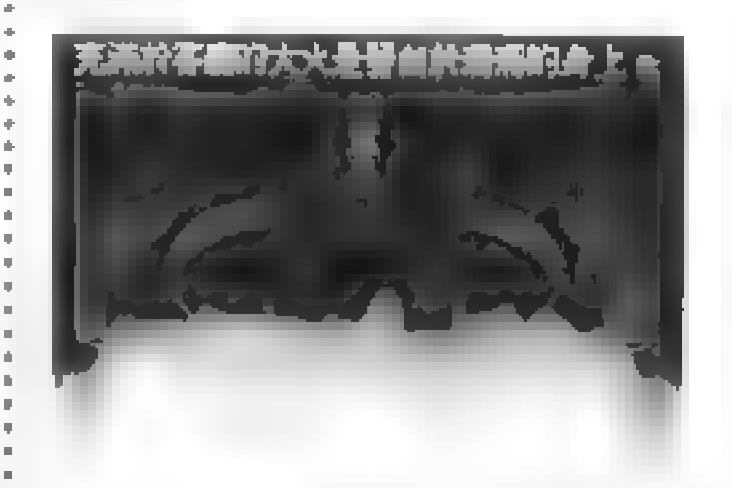
「母親呢！？」突然珊珊叫說著。「媽媽為何不在？日記為什麼停在六年前？是不是琪琪的影子對媽媽做了什麼？！」如回答珊珊似地，公館搖動了一下。

「怎麼搞的。好像在回答我們。」「不會吧……」「再試一次看看」珊珊調整好呼吸。「……影子對媽媽做了什麼嗎？」「看！」

「誰……誰在回答？」公館保持沈默。「試著說母親看看。」「媽媽……」又再搖動了。「媽媽……」又搖動了一下。「喂，是怎麼回事！」

我大叫一聲。「我明白了，母親被變成房子了！」公館搖動著。是目前為止未曾有過的大搖動。「是〝Yes〞。公館在說〝Yes〞」「…………」

我們不出聲地看著那公館搖動。「媽媽……剛才慎介所說的是真的嗎？媽媽，被變成房子了嗎？」「是〝Yes〞，果然是如此……！」

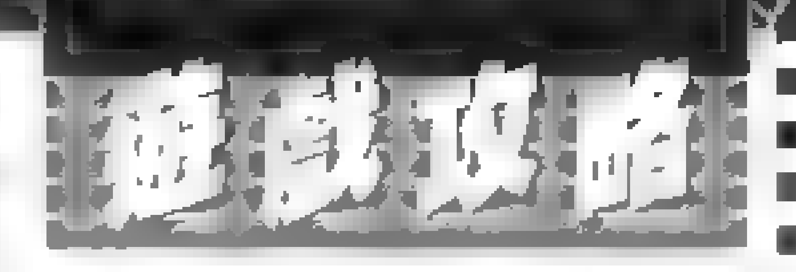


▲逼真的火燒現場

「媽媽，是被姊姊的影子所弄成的嗎？」「哎呀？……」「怎麼了？」「與目前為止的搖法不一樣」「而且，還沈默了一下。沈默一陣子後，再格格地……」「怎麼一回事……？」

「母親被變成公館的事是不會錯。但似乎還有其他的疑惑……她正在告訴我們所不知的事情」「是〝Yes〞！她在說對……」珊珊重新再問了一次。「媽媽是被變成了房子對不對？」「是〝Yes〞的搖動法。」

「但，不是被琪琪的影子所弄的對嗎？」正當房子要回答的



時候……

日記噴出了火燃燒起來。「啊！」「哇……快撲滅！快撲滅！」我與珊珊用身旁的東西去滅火，日記卻在轉眼間已變成了灰。「有人在打擾我們的交談……」

「我再問一次……媽媽，您會回答我對不對？」房子沒有搖動。「媽媽，您會回答我對嗎？」房子就此保持了沈默。「簡直就像畏懼影子般沈默無語……」我們不覺地打了個寒噤。

「我們出去吧。」珊珊說。「這真是……」我們走出到走廊上。忽然一把劍向我來襲。「叶！」是盔甲。

「快逃，珊珊！」可是，盔甲把目標完全放在我的身上。盔甲想置我於死地。雖然耐地閃避著刀鋒，但赤手空拳的我實在是毫無對抗的能力。

「珊珊，就是現在！」我抓起珊珊的手衝向樓梯。「懷生！」「珊珊，不要放手！」突然地，眼前出現了蜂魚。「啊！」「混蛋，不用怕！珊珊，這傢伙不過是被琪琪的影子所操縱著罷了！」

我一頭撞向蜂魚。一種黏答答的觸感把我壓下。「懷生！」「叶！」我的身體被彈開了。之後，我就喪失了記憶。

漸漸地我的意識恢復了。我想動但身體動彈不得。這裡是餐廳。我的身體被綁在桌子上面。蜂魚和盔甲在周圍繞行。不久，散發出一股焚香的味道。我的枕頭上，有人面蛾的圖案。

似乎要在此置我於死。盔甲在盯著我。隨意地揮起了劍。「人命就這麼地不值錢嗎？」它這番輕率的舉動不禁令人有如此想法。那把劍揮下的話，我的一生就完了。這時候……

公館激烈地搖動起來。搖動得站立不穩地激烈。震動愈加激烈，盔甲及蜂魚皆動彈不得。「原來如此……」我明白了。

是母親。是珊珊的母親在救我。突然，牆壁噴出了火。地面、窗簾也開始起火燃燒。影子開始行動了。它正要封住公館的母親。公館如呻吟般沈默下來。

結果，燃燒之精、地板及窗簾的火也熄滅了。盔甲及蜂魚又開始活動了。儀式又似乎即將開始。終於琪琪登場了。輪椅也停在附近。

當我試著活動那被綑綁的身體時，木乃伊的琪琪一直注視著我。盔甲把劍揮了下來。同時間地，輪椅撞向盔甲去。盔甲四分五散，隨之綑綁我的繩子斷裂，我被狠狠地摔在地上。

「快逃！」的確，我感覺到剛才那是木乃伊琪琪所說的。為什麼……！？我實在是搞不清到底發生了什麼事。「快逃！」這次確實是木乃伊用模糊不清的聲音在說話。



▲一定是成對的洋娃娃

「是怎麼回事呀！？」我不由地大聲喊叫。「相信我。不管怎樣快逃！」木乃伊琪琪又再度說。蜂魚朝這裡逼近。

四分五散的盔甲慢慢地恢復原來模樣站立起身。「知道了。我逃！」我匆忙的向琪琪道謝後便衝出了餐廳。

然後，我聽到珊珊的聲音。「懷生！」我吃驚地停住了腳步。「懷生！回答我。在哪！」不知為何我卻不想回答。

無意間眼前的門自動開了。感覺就像房子在叫我進去一樣。我衝了進去。門輕柔地關上。不可思議地，一點也沒有被關上的感覺。反而感覺像是在受保護。

「懷生……你在哪？」珊珊那快哭出來的聲音漸漸靠來。我摒住了呼吸。「懷生……」珊珊的氣息通過了門外。

我突然感到愧疚。珊珊如此地找尋我。珊珊如此地渴求我。而我究竟是在幹什麼。

「珊珊，我在這裡！」

我壓抑住想大聲叫的心情。珊珊的腳步聲遠去了。可是，這麼做好嗎？"沒關係"有東西在輕輕地對我說。「是誰？……」我環視了四周。

突然有人打開了門。「討厭，懷生，你竟然在這裡？」「為什麼不回答我？」不知為什麼，我不想告訴她實話。

「先告訴我，為什麼知道我在這裡？」「哦！」珊珊笑著。「傻瓜。我當然知道！」

珊珊從以前就有超乎常人的第六感能力。我現在才恍然地想到。「你在做什麼，快走吧！」珊珊抓起我的手。好似在說不要走般地房子震動了起來。「啊……」「珊珊，暫且先待在這裡。」

「不要。我們出去吧！」珊珊強拉著我的手。正要出去時，輪椅木乃伊出現在我們的眼前。房子與木乃伊，似乎正全力地阻止我出去。

「不要！媽媽，姊姊，為什麼要阻擋我們！」珊珊在尖叫的剎那間，四面的牆壁冒出了火。「哎呀！」四周被火焰給包圍了。接著木乃伊的琪琪，連輪椅同輕飄飄地浮向天花板而去。

我們身旁櫥櫃的玻璃一個接一個地破裂。「姊姊！拜託妳，夠了快住手！」珊珊哭泣地用全力叫喊。房間裡的鏡子中映著珊珊的姿態。看到那姿態的我，差點放聲驚叫。鏡中的珊珊，是個模樣相當可怕的女鬼。

「住手！姊姊，住手！」珊珊本人似乎一點也沒有察覺。鏡中女鬼的眼睛赤紅地發亮著。然



後飄浮在空中的輪椅掉落在地上。木乃伊琪琪被拋了出去。

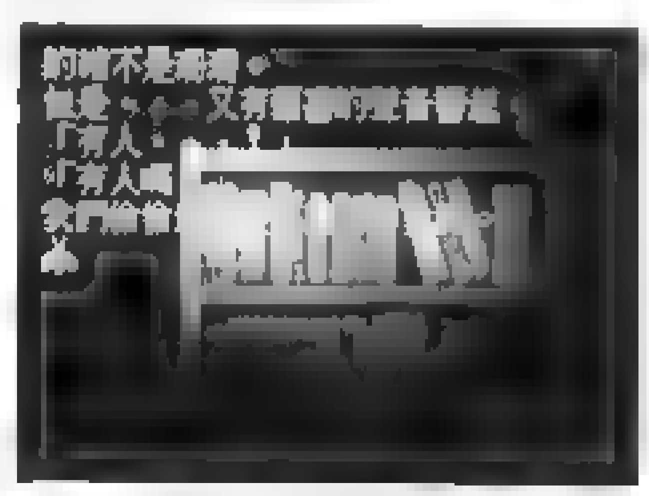
女鬼的眼睛仍在發光。木乃伊琪琪噴出黑色的煙霧，一瞬間就成了白骨，燃燒了起來。

「哇！」我衝出被火焰包圍的房間。

然後我躲入了〝母親的房間〞。是最初木乃伊所在的房間，母親的日記變成了灰的房間。當我一進去門就自動地關上了。我已感覺到母親的念力。「母親……您在這兒吧？」〝是的〞公館的念力對我的意識回答。

「影子的主人，是珊珊吧？」〝是的〞母親的念力回答著。〝我也一直以為那是琪琪所做的。……但當琪琪被古成了木乃伊之後，我才知道事情不是如此的。……全部……全部都是珊珊的內心所製造出來的〞。

母親的念力悲傷地述說著事情的來龍去脈。〝七歲時被送出公館，與心愛的琪琪和我分離；珊珊內心一定相當寂寞……珊珊的寂寞深處，開始對我們懷恨。結果怨恨就產生了影子。〞



▲有著奇異收藏的書架

我現在，為毫不知情的珊珊感到悲傷。「珊珊以後會變成怎樣？」母親的念力悲傷的回答。〝影子在本人不知道的時候漸漸地變大……然後，不久就會支配本人〞

「珊珊將被影子所支配……」我的身體顫抖著。啊，珊珊……腦海裡浮現出我與珊珊無數的美好歡樂回憶。「要怎麼做才有辦法阻止呢？」

〝要本人死〞母親的念力清楚地說。〝要趁影子尚未附身之前，本人先死。或者是有人去殺死其本人〞我差點昏了過去。

「要是那兩者都做不到的話呢？」〝肉體繼續地生存。但珊珊的精神會被影子吞食而滅亡〞那麼，不管是如何珊珊終將要死嗎？太可怕的事實。「……啊，要怎麼辦才好！！」啊，珊珊……

珊珊…珊珊……突然，母親的念力與懼地消失了。門自動開了。珊珊站在面前。「珊……珊珊……」珊珊一副發青的臉。我，應該告訴她事實嗎？

雖很不忍心，但為了珊珊我決定把一切都說出。「珊珊……」我盡全力地冷靜下自己的情緒。「珊珊……我有話跟妳說。」珊珊默默地看著我。

「今日，來到這之後盡是些古怪的事……所以，現在不管說什麼我想妳也不會太吃驚的，不過有件事非告訴妳不可。」我深深地吸口氣。

「在此之前，先聲明一點……第一點是，到目前為止，我很愛珊珊妳。第二點是……從今以後，我也會更愛妳的。」我流下了淚珠。「在聽你說之前我也有個東西想讓你看……快來」

珊珊把我帶到一樓一間房間。「這裡是過逝父親的房間。」珊珊轉過身子背向我，卡卡地占著東西。啊～，是往常一樣的背後姿態，我心想著。是突然間會回過頭來，「哈」地吐舌作個鬼臉微笑的珊珊。我的眼淚不停地滾落。

珊珊回過頭。那手裡拿著把劍。「珊珊……」珊珊要是想用這把劍將我刺殺的話，我願意當場讓她殺。但是，不是如此。珊珊哭泣著。

「懷生，這是父親的劍……用這個殺了我。」「珊、珊珊……！？」「我都聽到了。懷生與母親內心的對話」珊珊淚流不止。「事情全都知道了。其實我也不想成為影子。就乾脆一刀刺死我吧！」

「傻……傻瓜。妳想我會這麼做嗎？」「懷生，求求你……你想讓我變成影子嗎？影子要是支配了我，會比現在具有更強的法力去殘害他人的！」我了解珊珊那深切的苦痛。

「利用我的身體，影子會做出比殺人更狠毒的事！現在的話與我協力是能打倒影子的。快點！把我殺了！」珊珊讓我握起了劍。「來！」

「傻瓜！」我把劍扔了。劍消失在窗外的黑暗處中。「啊……」珊珊妻後散小。「懷生，你的好意我很高興……但是，不可以。我的身體會被影子給操縱的！」

此時，突然珊珊的身體僵硬住了。然後，忽然地珊珊的口中漏出詭異的笑聲。「影子……！」珊珊的手像蛇般地蠕動，接來的瞬間，我的脖子被珊珊的雙手給掐住了。

「珊……珊珊……！」「啊啊！」珊珊也在和自己的雙手戰鬥著。「珊珊，不要放棄！」我總算把珊珊的雙手從我的脖子上拔下來。

「好了吧，珊珊……這不是妳的錯。是這雙手。是影子操縱了這雙手」「懷生，我已經不行了」珊珊甩開了我。「啊，珊珊！」珊珊從陽台跳了下去。

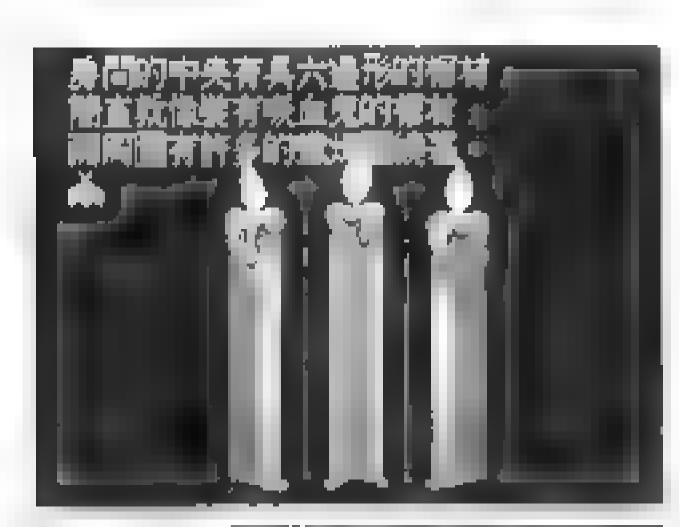
我緊跟著跑到陽台底處。「哇！！」我的身體被突來的風捲起。身體被扔下的地上旁邊橫躺著珊珊。一定是公館母親的意識。

不，是母愛。事情發生如此，一定仍不忍心讓珊珊死。珊珊的母親是如此的話，那我就更加不想讓珊珊死。珊珊朦朧地張開眼睛。「珊珊！」「懷生……」

「這活著，珊珊……是母親

救了珊珊的」「懷生……」「起出公館吧，珊珊……要怎麼辦，我還沒想到，不過一個人一起想一定會有什麼好主意的！」

「謝謝你，……不過，不可以。我自己知道……我已經，幾乎快成了影子」說完珊珊的臉漸漸地變成了女鬼。「懷生……」額上浮出了汗珠。緊咬著牙，兩手握起拳頭。



▲詭異的白色蠟燭

珊珊似乎在與內心的影子對抗，強忍著激痛。「要是不忍心殺我的話，那就快逃……我，已經不行了。……丟下我快逃吧！」「珊珊，不要說傻話！」「求求你……」珊珊的眼裡流下一絲淚痕。

「我，要是變成影子的話，會一直待在這裡的……我會儘量待在這房子裡，不去傷害到別人的……所以，快逃吧！」「珊珊……」

珊珊的臉漸漸地扭曲變醜，變得如同夜叉鬼。「沒有時間了，快逃……！」語尾的聲音已變亂得如女鬼般地叫吼。

「我明白了，我就如此做。」我為了讓珊珊安心地說。「再見，珊珊。」我轉過身，頭也不回地跑了。來至差不多 40 公尺處時，我躲入陰暗處中，回過頭來看。

可以看見珊珊的身體噴起了火。響起了女人的狂笑聲，珊珊身上的火焰高漲十倍左右，散發在空中，然後被吸入了公館裡。

公館把變成了火焰的影子吞沒後，就保持了沈默。我一點一點地偷偷靠近。公館的窗戶赤紅地發亮著。我窺看了那窗戶。是一片火海。客廳一面盡是大火。

珊珊在裡面。珊珊的身體，飄浮在滿是火焰的客廳中央上空。是本人失去了意識吧，垂著頭，眼睛也閉著。雙手向左右伸展，是被架在十字架上耶穌的姿勢。

充滿於客廳的大火是發自於珊珊的身上。可是，仔細看沒有任何地方有冒出火時，才發現那不是真正的火。像影子的呼吸氣息，冰冷的火焰。我想救出珊珊。「可是，我辦得到嗎？」我完全沒有勝算。

突然，一聲不響地眼前的窗戶開了。是公館母親打開的。發出白光的物體來至我的腳下。是放射著清澈光芒的發光物體。我直覺感到那是琪琪的靈魂。母親與琪琪都站在我這邊幫助我。我的內心湧起了勇氣。

我從窗戶偷偷地鑽進去。冰冷的火焰包附著我。「珊珊！……我來救妳了！珊珊！」我大聲地叫喊。在半空中的珊珊，眼睛沒有張開。相反的，周圍的火焰變得更加熾熱。「哇！」

『傻瓜！』狂女影子的念力，在對我說話。『就在我的火焰之中燒死好了！』「那妳就試試看！沒有救回珊珊前，我是不會死的！」我只有被火燒之外別無他法。

公館為我打氣地震搖起。火焰倍增地襲擊公館。火焰蔓延至房子上。公館使出最強大的震動刮起著風。火焰與公館的攻防戰。火焰被四方而來的風壓制住，集中成一方塊狀。

此時，像是在等待這機會似地，在我腳上的白琪發光體，筆直地飛入火焰中心。「啊……」火焰雪白地彈開，從珊珊的身上往四處散落。是影子離開珊珊肉體的瞬間。

珊珊的身體落在我的手臂中。"就是現在" "快，快逃！" 母親與琪琪的念力同時地說。"我們與影子力鬥之時，快點逃吧！"

在我們的頭頂上，赤黑燃燒的影子之火，與閃爍的琪琪白色發光物體，及從公館分離而出，母親綺麗的紫色螢光，開始激烈地戰鬥起來。

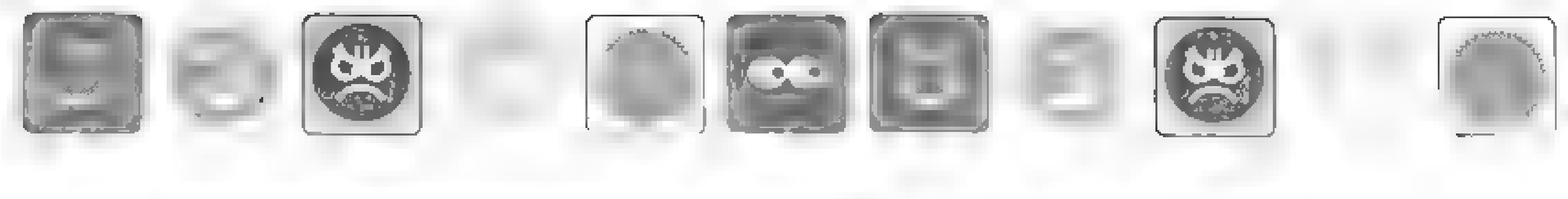
從腳下，傳來如同熱爐爆發而來的震動。沒有思考的餘地了。我抱著珊珊脫逃。

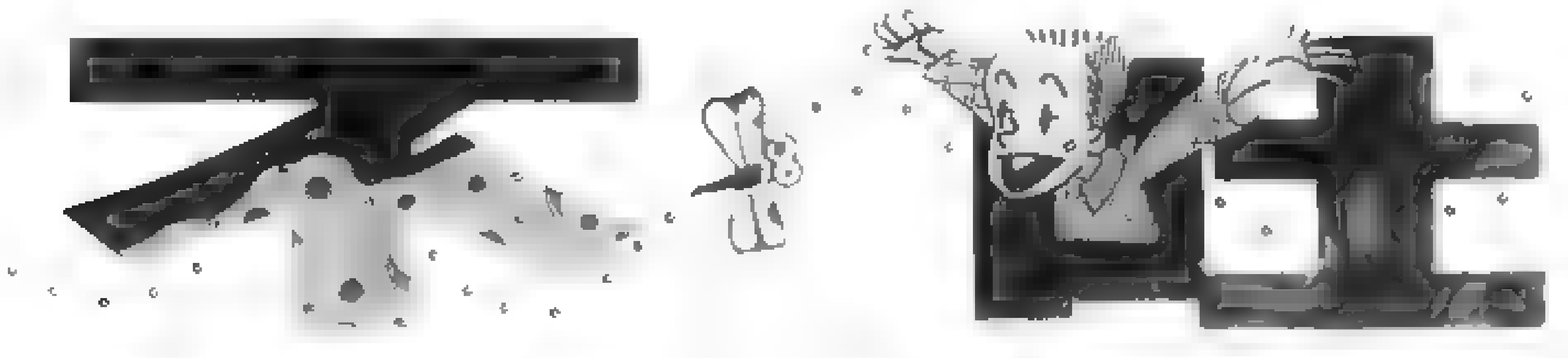
來到小山丘上，回頭看公館時，赤黑的火焰與白色發光體，及紫色的螢光仍繼續在打鬥著。那是，令人眼花撩亂的數千數萬火花之混亂光景。再加上熱爐的爆發，引起了巨大的強烈爆炸。

重低音的聲響和衝擊波向我們來襲。「懷生……」珊珊朦朧地張開眼睛。「懷生……我……我，是我嗎？我，真的是我嗎？」「珊珊，妳看……母親和琪琪，打倒了妳的影子了。」

珊珊起身眺望著四處飛散的火花。「好美……」四散的火花由空中落至我們的周圍時，四處一整片的人面蛾變成美麗的蝴蝶。

電子小說的確是個嶄新的潮流，透過電子媒介來達到視聽的效果感受，目前像光統等大書局投入這個電子小說的市場，說不定也搬上電腦螢幕，日後也會有更多作家的文章由紙上轉至電腦螢幕。MPEG 卡的出現使得電影得以在電腦上執行，文化界以電子媒體來表現其更多的情感內容的日子，相信不遠了，讓我們期待吧。







武將爭霸 2

在我去娛樂展看到武將爭霸2出時，我當場買下它，然後火速回家玩，發現它真的很棒，畫面畫得很好，每個人的肖像都很『酷』，戰鬥畫面沒有遲疑的現象，還可以玩統一天下的模式，也能體恤玩家，有存檔的功能，它是我玩過的格鬥遊戲中（大型電玩不算）最好玩的一個。

說了那麼多優點，它也有些BUGS：玩武將爭霸模式儲存的進度，不管你用什麼人，下次載入時一定得用關羽，每次都要脫離戰場才能換人；統一天下模式一定要儲存才能離開遊戲；還有一次我和電腦同時死亡時，畫面只顯示『×××之役』，我損失一名武將，電腦的武將居然沒死!?

雖然有幾個不悅的BUGS，但是它還是很好玩，真擔心那一天鍵盤會被我玩壞？

C O O L M A N

銀河飛將Ⅲ 虎之心

每一代的銀河飛將都帶來新的昇級參數，雖然這情形對ORIGIN來說，早已見怪不怪了。四片光碟的聲光效果，光是片頭就令人血脈賁張，等到進行空戰時，敵艦畫面精細得可以讓玩者挑重點部位攻擊，看著爆炸的敵機和四處飄散的殘骸，感覺真是帥呆了！如果對貓臉人有深仇大恨者，亦可對彈出逃生的飛行員開火，不過前提是你本錢要很"粗"才行。

任務支線繁多一向是WC系列最大特色，空戰勝敗都會導向不同的劇情途徑，所以說故事進度不會老是卡在同一個地方，不像Lucas的星際大戰系列，一個任務沒過，也只能繼續奮鬥下去，唯一轉圜的餘地只是換個戰區打。說到星際大戰，便不能不提WC Ⅲ的那一顆心，以絕地武士的身分出現在星際間，這次ORIGIN找他來擔任WC Ⅲ的主角，多少也有點互別苗頭的意味。

在WC Ⅲ中，和擔任僚機的飛行員溝通是很重要的，不但會影響到劇情走向，而且戰鬥中每一架僚機都很重要，非絕對必要或劇情安排的話不要隨便犧牲，否則以後的任務沒有好的僚機搭配是很難打的。講到這裡不禁回想起在「鈦戰機」的時候，僚機一次任務便是損失十幾架，連隊員長得什麼樣子都不曉得；而更早的「X戰機」還好一點，至少還有一大堆的飛行員大頭照可供"憑弔"。WC Ⅲ最令人遺憾的不是女友Angel之死，而是從WC Ⅱ以來就和主角併肩作戰，也是聯邦唯一貓臉飛行員Hobbes，最後還是叛逃重回祖國懷抱，讓一開始便對Hobbes 思誠拍胸脯保證的主角更是不勝唏噓。（還記得WC Ⅱ中，因應劇情發展，Hobbes 的座機還是不死之身呢！）

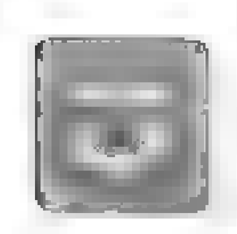
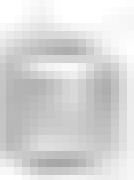
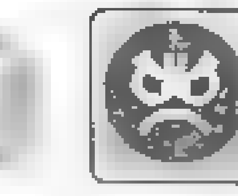
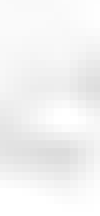
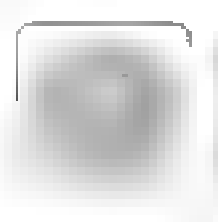
WC Ⅲ真的是一個值得一玩的遊戲，雖然所要求的硬體配備會嚇壞很多人，但為了遊戲效果而此付出還是值得。按照WC慣例，主線結束後總有一些秘密任務來延續高潮，不過盛傳WC Ⅳ已經開始製作，所以WC Ⅲ可能不會有資料片產生，所以我們還是全心期待WC Ⅳ的到來吧！

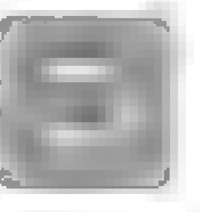
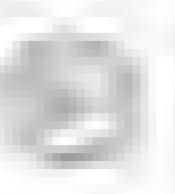
破 布

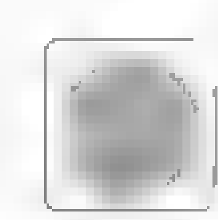
魔法世紀Ⅱ

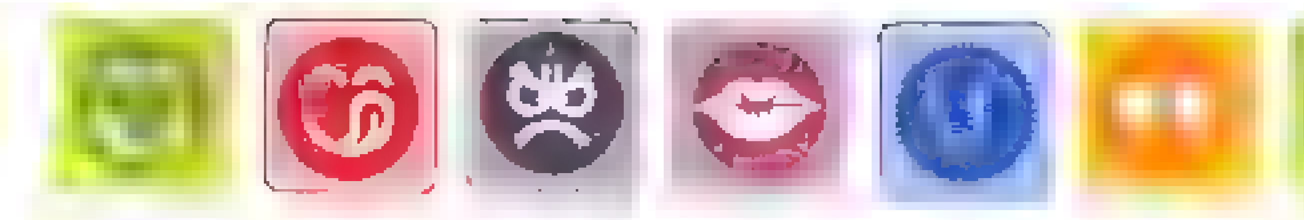
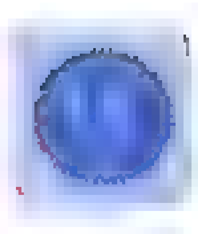
自從我玩SLG類遊戲後，先後總共買了二次，魔法世紀Ⅱ就是其中一次，（第一次當然就是Ⅰ囉）！

禁不住廣告的誘惑，雖然它的前身已令我狼狽不堪。但，看在它似乎有心要力爭上游，加上類似「皇家騎士團」的戰鬥系統和人員編製，讓我的荷包又不由









自主的減縮了。起初那介紹詳盡的說明書，和規模不小的部隊整編系統讓我能體會到它的進步。但，接下來可就不是那麼一回事。

和I相同的音樂，聽了就煩，難以操控的滑鼠，想到就氣。沒有「換下一人移動」之熱鍵，真沒常識。還有又小又難看的圖形，真的是令我的眼睛受苦了，再加上怪異的戰鬥過程（例：主將假如攻擊失誤，其它人也一齊失誤！）最後就是他們被自殺，我最頭大的AI戰鬥系統：被指派為「攻擊型」的隊員，有時居然還會「自己」逃回城堡，而且還賴著不出擊。

以上這些令我抓狂的BUG，就是導致「它」全破後就被殺的主因，老實說，我已忘了最後一關到底在打啥。

金庸快打

很久沒有玩格鬥遊戲了，當我看到這個遊戲的預告時，我就決定要買了，因為畫面很精美，又聽說這個遊戲是海峽兩岸共同研發的，再加上我本來就是金庸小說迷，苦等一個月後終於買到了，但是…可能是對這個遊戲期望太高吧（或是兩岸對同胞的思想差異），我發現又被騙了！

這遊戲的難易等級根本是虛設！不管選的是哪一級，電腦操縱的對手只會亂打一通，而且連續使用絕招，加上鍵盤操作不易，動作不流暢，若不是使用整人專家（FPE、TM），還真是很難玩！不過音樂及音效倒還不錯，片頭動畫也很棒，但我仍然痛恨國內軟體的密碼保護措施！

● S A W

特勤機甲隊

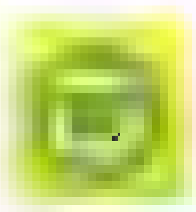
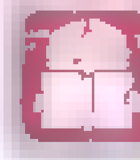
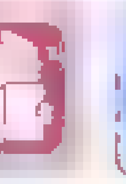
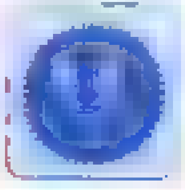
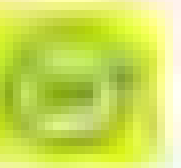
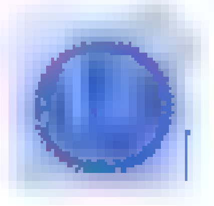
看到雜誌在介紹特勤機甲隊時，遊戲中的裝甲兵、飛機、卡車等，竟然那麼維妙維肖，深深的吸引著我，於是忍不住在經濟拮据的情形下，千方百計的省下錢來，飛奔至電腦店，把它買下來，回到家中欣喜若狂地把它安裝好，開始玩囉！一個小時、二個小時…六個小時，玩了那麼久，在我耐心地反覆地重新開始（因為不能依照計劃完成任務），我終於要講出一句埋藏在我內心六小時的話：「啊…太難啦…。」真不知道是我太遜，還是遊戲太難，連一關都過不了。

● 藏鏡人

暗棋聖手

在歡樂的聖誕節，軟體世界今節特別熱絡地上市了，節省了卡片的錢，就是為了等待這一刻。在最後一面發出了有關暗棋聖手的廣告，心中便激起了十分堅定的志向，不論有多艱難（天崩地裂、家破人亡……），都要買回來玩。2月5日那天終於看到前線的議事，拿著所有的錢把遊戲給抱了回來，遊戲一輸入，果然不負我所望，不論畫面、音效和遊戲的細節都相當不錯，不過……，電腦居然會作弊？面對到那時，作弊到「兵」，而我的「將」就在旁邊，我使用特許技選人先勝人時，卻無法選到，而直接跳過，發生當機，據我研究的結果，發現前面十名對手完全不會出現上述情形，在從第十一位起發生的機率就逐漸增加，可是又有一次下定決心絕不用"人先勝人"（當時已玩到最後關，但不用就會前功盡棄，所以我就對自己開了一張"芭樂票"就用了，居然又發生上述情形，不讓我破關，你說氣不氣人，真是有夠shit＃＠△……，那時真想把電腦給砸了，我希望遊戲製作人能出更新版，不要再出這種毛病了。

● 天 勾 王 子

百戰天龍秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得蹊途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬致之，方法如下：

[illegible] 3 5 [illegible]	酬費 350 元，另贈雜誌 期	[illegible] 5 元	酬費 900 元，另贈雜誌 期
[illegible] 9 元	酬費 900 元，另贈雜誌 期	[illegible] 12 元	酬費1200 元，另贈雜誌 期

銀色彈珠台控球秘技



／鋼彈正平

銀色彈球台是一個聲光效果不錯的彈球台遊戲，可惜玩家若沒有很好的「控球」功力，想要拿高分也著實不易，在此公佈幾個秘技，瞬間讓你擁有「爆台」的功力。

在遊戲中按下 Esc 鍵，程式會問你是不是要離開遊戲，這時再輸入相關的秘技鍵，便能得到意想不到的效果，其對應功能如下：

Esc+BN	憑空掉下一顆球來，每按一次就掉一顆，讓你玩得痛快不已。
Esc+b+n	讓你擁有「控球」的本事，只要按方向鍵，你叫球往東它便不敢往西。
Esc+F10	將目前的畫面存成 SCREEN.PCX 這個圖形檔。

中國秘技大全



／JO JO

在中國中有一組內建密碼，在遊戲中連續輸入數個功能鍵，就會產生以下的效果：

F7、F7、F7、F7、F3	畫面會全開。
F7、F7、F7、F7、F6	會跳一百年。
F7、F7、F7、F7、F7	增加 1000 兩。
F7、F7、F7、F7、F9	自動亡國。
F7、F7、F7、F7、F10	結束遊戲。

PS 本密技僅在 10 版有效，11 版前面的 F7、F7、F7、F7 須改爲 F5、F4、F1、F8，新的 13 版據稱並無任何內建密技。

銀河飛將三代終極秘技



在銀河飛將三代中，終於發現了類似一、二代使用 Alt+K 瞬間殲敵的秘技，方法是這樣子的：使用 WC3 -mitchell（注意大小寫）來載入遊戲，在任務簡報後進入戰場前，便會聽到一聲「mitchell」表示秘技啟動成功，然後在基拉奇戰艦出現時，只要按下 Ctrl+K 鍵，敵機便會瞬間自爆，如此一來，讓基拉奇人投降便不是難事了！

／草藥農場

魔鬼飛行任務（TFX）
菜鳥升官記

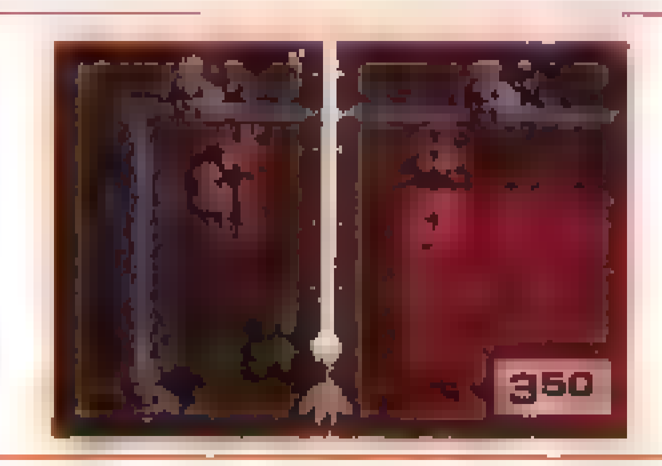


／音速小子

在魔鬼飛行任務中，玩家一開始官拜中尉，得通過官校教官所設計的魔鬼訓練課程後才能進入正式的服役生涯，現在則有一個快速升官的妙招，使你不用再看教官那張臭臉。

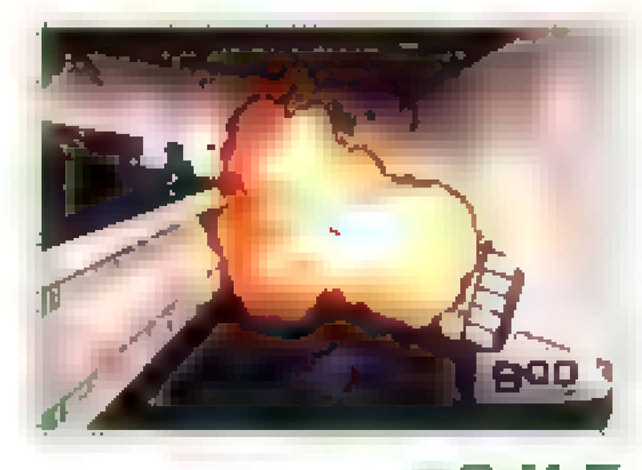
在進入遊戲創造新飛行員時，在簽入綽號前（CALL SIGN），記得按 Crtl+Enter 鍵來取代按 Enter 鍵簽入，便能一開始便官拜上尉，在主選單出現時便能跳過訓練課程，直接選擇生涯任務（TOUR OF DUTY）來進行遊戲了！

[illegible]跳關秘技



若你玩某一關玩得太無趣時，可以將飛機開去撞擊敵人，直到血[illegible]且飛機冒煙快要爆毀時，趕快按倒退鍵←（鍵盤上的倒退鍵），飛機便會完好如初的飛起來衝出去，此時你便知道你已經過關了！

天旋地轉秘技完全版



／G.M.F

天旋地轉這個 3D 射擊遊戲是否讓你玩的暈頭轉向，眼冒金星？自 72 期雜誌公布了試玩版秘技後，現在再補充正試版的秘技，相信必能對你有所幫助。

GABBAGABBAHEY　秘技啟動主熱鍵，一定要在以下的秘技輸入前鍵入。

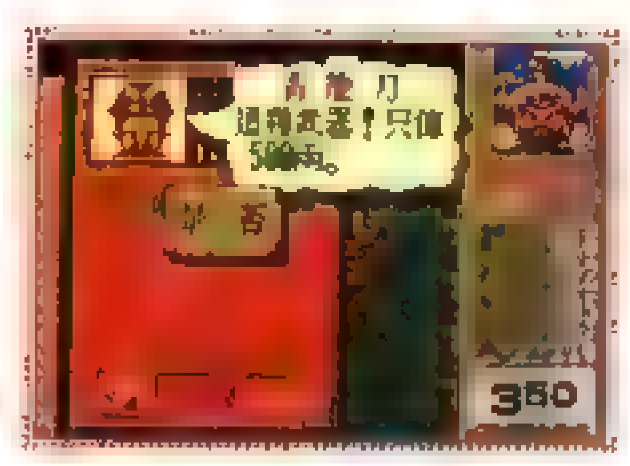
□試玩版與正式版共通的秘技

SCOURGE	增加一些武器、彈藥。
MITZI	獲得所有的鑰匙。
RACERX	無敵模式。
GUILE	隱形模式。
TWILIGHT	修復損壞的護甲。
FARMERJOEx	跳關功能，x 代表關卡代號。
Alt+F	在看地圖時秀出所有的地圖資料。

□正試版專用秘技

BIGRED	補足所有的武器與彈藥，比 SCO－URGE 還強哦！
BUGGIN	加快自機的飛行速度。
BRUIN	增加自機一台。
FLASH	讓場景大放光明。
AHIMSA	讓敵機失去開火的能力。

雄霸天下三國篇—金錢滿天飛



／旺旺

各位雄霸天下三國篇的同好們，是否在戰鬥中因為敵力攻擊力太高，或同時被二人以上圍攻，因體力大幅下降而命喪沙場，而無法完成統一大業？

請先別開始破口大罵，筆者在此介紹一個小小的秘技來跟大家一起分享，那麼完成統一的霸業就不是夢想了！

首先把劉備及張飛的錢交給關羽，然後進入武器店，向老闆買六把價值五十九的短刀，或同樣低價的武器，出來武器店後裝備最後一順位的武器把青龍刀取下，然後再進入武器店，把物品欄第一欄的青龍刀賣了，奇怪的事情發生了！你會看見青龍刀還在卻賣了短刀，依此類推就會有用不完的錢了！

雄霸天下三國篇之超級防具



／小二

還記得遊戲中又貴又不實用的雲龍戰甲嗎？筆者在遊戲中發現一個法子，可以只用雲龍戰甲十分之一的錢，買到其五倍防禦力的防具。

首先把你的武將停在防具店門口，然後在下一回合開始時馬下存進度並離開遊戲回到 DOS 下，再進入遊戲讀取進度，再進入防具店後，會發現防具店的防具列表最後一行擺著「九龍戰甲」，此防具乃防具中的聖品，可加九十九點防禦力，而且只要一百元，如此，即使是怪手級也可輕易破關。

武將爭霸 2 絕版秘法



／小熊

在武將爭霸 2 中，由於呂布的血有「三條」之長，要打敗他可非易事，但是只要妥善利用下面的「賤招」，必能順利一統天下。

在對決時，先退到畫面的最左邊，敵方的武將會不斷以氣功招呼你，這時要不斷擺出防禦的架式，你的武將會被慢慢地往左方打退，等到整個人都看不見了的時候，你會發現就算不擺出防禦架式，血也不會減少，此時只要躲在暗處不斷的打出氣功，不管是典韋之輩，或是呂布之流，都得躺在你的腳下了！

小魔遊迷宮三密技

在迷宮中雖然很容易逛的暈頭轉向，讓小魔氣的怨聲載道，但只要有了以下三個密技，迷宮之路便有如康莊大道了！



／小森

在進入遊戲時，加上以下的參數，進入遊戲後便有意想不到的功效：

DIVIL KmCiNpOcKeT	在功能鍵 F1 可以在迷宮中跳到下一關。
DIVIL MEANING	按下 Shift+T 可以完全補血。
DIVIL Donkey	每按一次 T 鍵可以獲得 10000 元。

以上三個參數須注意大小寫，且可以合併使用如下：

DIVIL KmCiNpOcKeT MEANING Donkey



夢幻彈珠台之超級彈子手

進入遊戲，選好彈珠台後，在遊戲尚未正式開始前，彈珠台上下捲動的展示畫面時，先依續鍵入 EARTHQUAKE 這十個鍵，再鍵入 EXTRA BALLS 這十一個鍵（包括空格），遊戲開始後，不但搖台不會停電，且多了七顆彈珠可以打，想不破記錄也難了！

／柏青哥



殺人月之碎紙黏合劑

在玩殺人月時，大偵探墨菲會遇到好幾次拼碎紙收集辦案線索的小難題，在此提供一個快速的方法讓墨菲快速的通過這種拼圖遊戲：

先用滑鼠左鍵按住一小片碎紙不放，在用鍵盤依序輸入 IAMACHEATER 這幾個鍵，你會發現碎掉的傳真紙便神奇的黏合了！

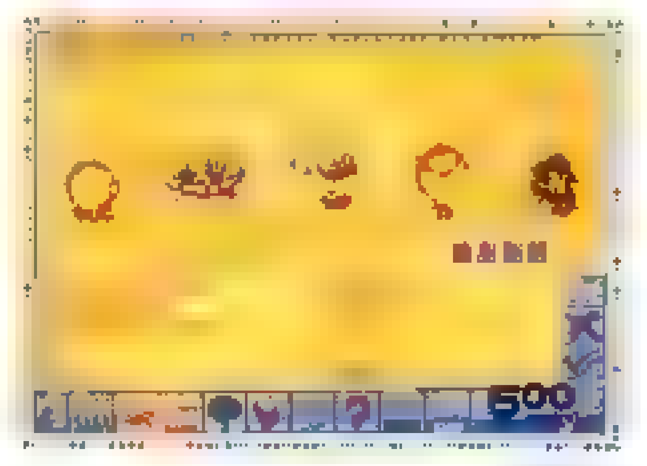
／Laura Linton（Access Software）



魔法大帝之通天眼

在魔法大帝中，由於擁有索敵模式的設定，所以一開始的地圖是一片黑暗，必須派兵探索才看的見，現在，只要進入魔法（MAGIC）選單中，按住 Alt 鍵不放，再依序鍵入 R、V、L 這三個鍵，離開選單後，你會發現大陸已經大放光明，一覽無遺了，這就是魔法大帝的通天眼秘技！

／石頭



／何布

快樂天堂—建築、搞錢秘法

在開始新遊戲時，輸入 HORZA 作為 nickname，在進入遊樂園畫面後，以下的按鍵會產生意想不到的好處：

C	每按一次就會增加一些錢（CASH）。
Alt+z	使遊樂設施全部補滿。
Crtl+z	使商店、彩票店全部補滿。
Shift+z	使景觀設施全部補滿。

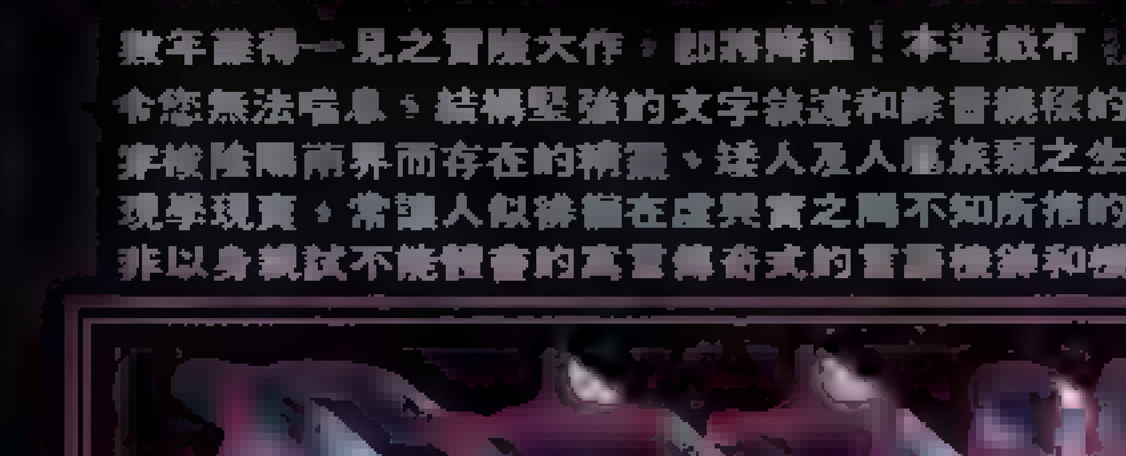
交互運用以上四個秘技，相信你很快就可以造出夢想中的完美樂園了！















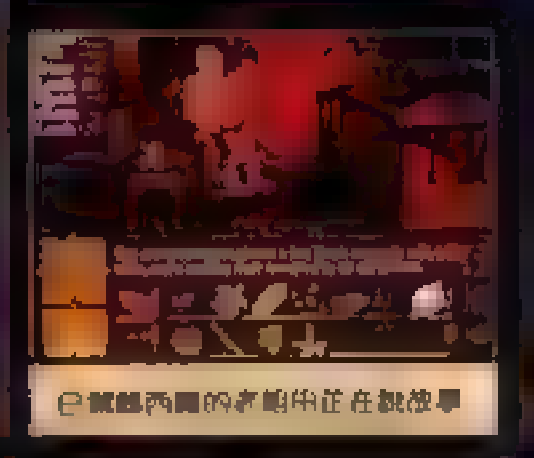












透過『死亡之門』，並驚險萬分的踏過水、火、風、岩及迷宮等大陸，您將找回您失落已久的冒險情懷！



卡通快打

從前，有兩個無憂無慮的好伙伴，他們是快樂貓和大力蛙。

他們的朋友被不知名的壞蛋帶走，從此風雲變色，二人踏上掃蕩妖魔不歸路，和魔王結下不解之仇。

（開發中畫面）

魔王沒有忘記要整死雞婆的貓蛙二人組，他派出所有魔界兵馬，撒下天羅地網和人海戰術嚇阻他們，傻呼呼的二人小組會繼續往前闖，還是躲回家發抖呢？

：打敗魔王！只進不退！

大力蛙：衝破難關！友誼萬歲！

愉悅的卡通畫面！
流暢的動作操縱！——適合全家人共玩的小品動作遊戲！
歡樂的音樂音效！

嗯！讓我們祈求快樂貓繼續快樂，大力蛙永遠大力，魔王滾回老家，世界和平！



軟體世界 SOFTWORLD
智冠科技有限公司　代理製作發行



神燈精靈啊！
求求你現在就幫助我們，
不！
不？
阿拉丁傳奇 ™
精靈魔咒
從來沒有精靈對他的主人說過這個字，究竟，精靈們之間發生了什麼不可思議的祝福？或災難？
總是被主人予取予求的精靈們，將獲得自由或跳入另一個詛咒中？
人類失去控制精靈的能力，慘遭精靈報復，而精靈們卻被另一股勢力控制而終日惶惶恐恐
唯有你，一位經過訓練的海上戰士，才是唯一救星！
STRATEGIC SIMULATIONS, INC
THE GENIES CURES
OFFICIAL Advanced Dungeons&Dragons COMPUTER GAME
軟體世界
智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFTWORLD

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

美麗的銀河　正在燃燒中！

威力引爆中！

BOTHTEC

for Windows

CD-ROM

銀河英雄伝説

SCREEN SAVER & 壁紙集

高速接近中！

代理製作・發行
微波軟體
TEL：(02) 232-3670　FAX：(02) 232-3671



活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
中文版全新上市！
COBRA MISSION
眼鏡蛇任務
熱情開發中！
DRAGON KNIGHT
龍騎士 III
強勁熱賣中！
METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者｛各式遊戲精品即將引爆上市｝
微波軟體
MEGATECH


unalis
魔動王子
暴力，有時候是解決問題的唯一方法！
琳琅滿目的物品、武器與敵人
媲美波斯王子的流暢動
17 座機關遍佈
BLACKTHORNE



焰紅的太陽

血的大地

交織著無盡的貪婪

與

哀嚎

世紀縱橫股份有限公司

道　歉　啓　事

本公司拷貝機因部份磁頭受損，導致磁片無法執行及不穩現象，造成世紀縱橫股份有限公司之"中國"、"精靈幻界"遊戲，商譽受損，特此向消費者致歉。

陸全系統資訊有限公司 敬啓

電玩快訊

凡是使用本遊戲破關之玩家，
將本遊戲最後一關之關卡名稱，
寫在使用者回函寄回本公司，
前一百名即贈送本製作小組
精心雕琢之小玩偶一套(共五只)。

本公司將於5月5日至5月9日在世貿參展
現場並有銷售中國、精靈幻界兩套軟體
新遊戲 赤日 即將盛大推出
各位玩家請拭目以待

世紀縱橫BBS站隆重開幕
電話:(02)503-3180
二十四小時，三線自動跳號
歡迎玩家上台
更新版本
參加討論
提供意見
請儘速將您的客戶回函卡寄回本公司
本公司收到後立刻調昇您的等級！

桃竹苗總代理
集品資訊有限公司
新竹市科學園路210號
電話:(035)773-642

中部總代理
歐首國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1樓
電話:(04)320-1687
(04)320-6838

南部總代理
飛碟有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
電話:(07)311-1666

世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段137號3樓　電話:(02)502-5969


在羅特帝亞的戰役雖已塵埃落定。
然而，在未知的國度裡仍有著等待解開的謎題。
未知的邪惡仍在天際某處蠢動。
而炎龍血脈繼承者，
也將展開新的旅程……
LAW
種族 人類
CHAOS
種族：人類
CHAOS
種族 人類
NEUTRAL
種族 人類
CHAOS
魔法使
種族 人類
LAW
種族 獸人
FLAME DRAGON
炎龍騎士團II
整軍待發 魔力逼近
製作發行
TEL (07)336-6466 FAX (07)335-4053
台北分公司 TEL (02)503-9252 FAX (02)503-699



亞洲套裝軟體系列

兒童英文百科寶典

一起學英文

- 英文單字發音與拼法
- 英文句型與文法應用
- 「服飾」相關英文用語
- 「時間」相關英文用語
- 「日期」相關英文用語
- 「季節」相關英文用語
- 「星座」相關英文用語
- 訓練英文聽力
- 英文單字組合遊戲
- 英文翻牌單字記憶遊戲
- 「節日」與月份對照測驗遊戲
- 貨車過山洞遊戲測驗
- 推磚遊戲測驗
- 星座遊戲測驗

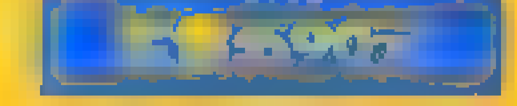
[illegible]學英文[illegible]是現代家長所關心的
[illegible]乏味的教材，往往是影響學習[illegible]的阻礙
[illegible]運用各種趣味的益智遊戲和教學測驗，[illegible]
[illegible]小孩從教學中，學到生活上的[illegible]用語和會話
一起學英[illegible]是[illegible]明智的選擇

購買方法

1 歡迎至全省軟體世界專櫃經銷商、金石堂書局、萬客隆、大樂等賣場購買。
2 可利用郵撥帳號 41081300劃撥帳戶 亞資科技股份有限公司。



製作發行 亞資科技股份有限公司
地　　址 高雄市三民區民壯路53號
服務專線 (07)384-8086轉228 229
傳　　真 (07)385-3423





總代理 智冠科技有限公司
地　　址 高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線 (07)384-8086轉250 251
(04)311-8774
(02)788-9188

適用對象:4~20歲

亞洲套裝軟體系列

會計高手II

整合版

會計總帳管理系統

銀行帳號　銀行存提　傳票作業　票據管理

具有升級、整合功能的『會計高手II』，
以”更專業”、”更便捷”的管理再次展現超值的震撼！
是『會計高手(票據版)』及『會計高手』的升級版；
與『進銷存寶典II』之整合版。
領先同儕的『會計高手II』，將受行家再次肯定。

定價:$4980元



製作研發　亞資科技股份有限公司
地址　高雄市　民區民社路53號
服務諮詢專線　(07)384 8088轉228 229



軟體世界

代理發行　智冠科技有限公司
地址　高雄市　民區民社路63號
訂貨專線　(07)384 8088轉250 251
(04)311-8774
(02)788-9188

購買方法　1.請就近向軟體世界專櫃經銷點購買　2.可利用郵撥帳號41081300,郵撥帳戶亞資科技股份有限公司收。

地獄戰機
INFERNO

大量精彩的 3D 動畫

「地獄戰機」是 OCEAN 公司 DID 小組繼 TFX 之後所全心力作的飛行模擬遊戲，在這個融合科學與想像的宇宙中，玩家將扮演捍衛地球的英雄角色，駕御太陽系中最具威力的太空戰機——地獄號，以對抗入侵的外星人。本遊戲最大的特色之一，就是利用大量精彩的 3D 動畫，敘述故事的進展。再加上真實的語音和緊湊的音樂，使遊戲更具振憾效果。



操控性靈活

就飛行模擬遊戲最重要的「操控性」來說，地獄戰機的操控性相當靈活且具水準。本遊戲並可支援多種特殊搖桿，讓玩家更能充份享受飛行的樂趣。



開展式的遊戲玩法

此遊戲採用開展式的遊戲玩法，使遊戲過程每次都不相同。而遊戲的場景，更多達10餘個星系，有軍事基地、企業總部、採礦場、科學觀測站等等。



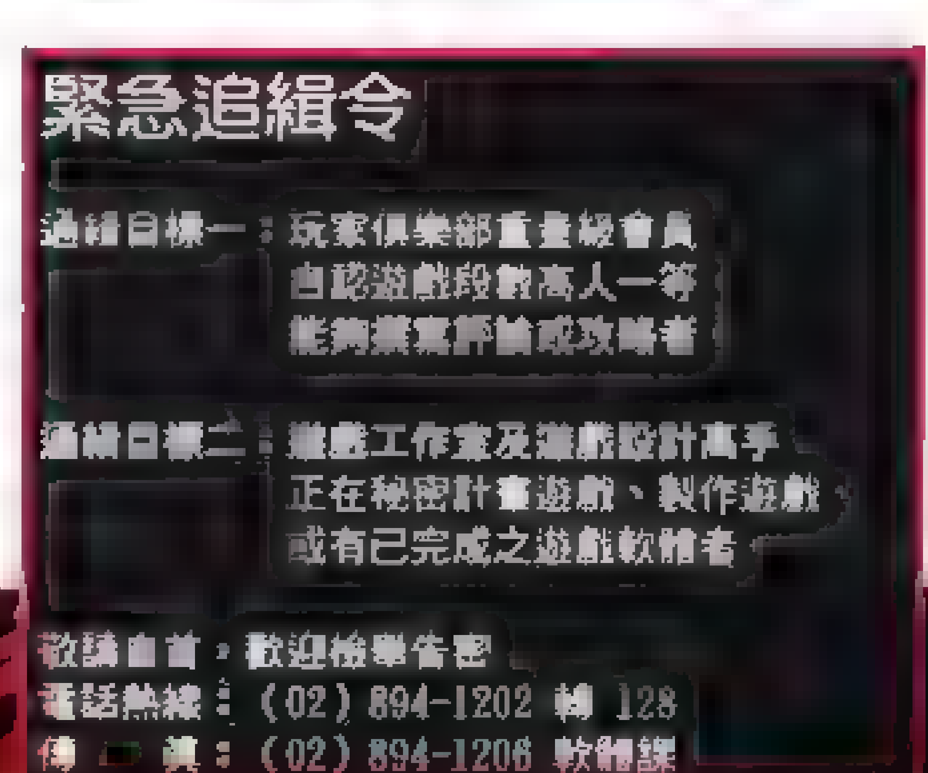
新型的武器和配備

在遊戲中，玩家所駕御的戰鬥機「地獄號」擁有許多先進的配備和新式的武器，而她所擁有的抗重力驅動器，更提供十足的速度感，而這也是人類太空飛行的夢想。





台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路 段16號4樓
TEL (02)8941202 8952201
FAX (02)8941206



一部研發製作長達三年的強檔鉅獻！



風格獨特的村落



[illegible]站[illegible]作系統



[illegible]的[illegible]行畫面



[illegible]的戰鬥畫面



迫力十足的敵人



上百種的魔法與必殺技

神示錄

背 叛 與 毀 滅

一場不明的災難，造成了神族內部的動盪，不忠的神官竟趁勢叛變，
一夕之間神族步入滅亡， 這一切 是預謀！是命運！
還是．．．．



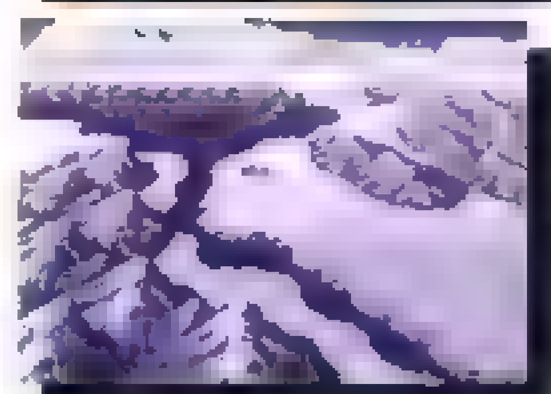


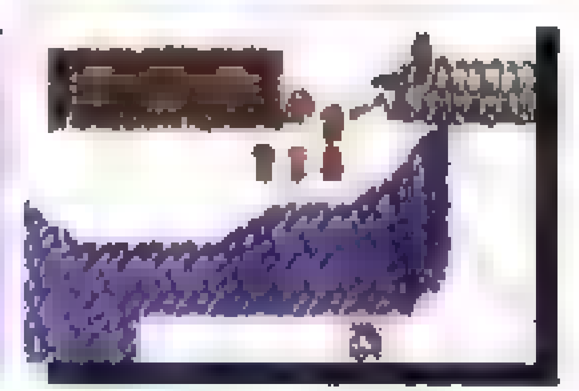
強烈推薦

RPG經典鉅作









融合多線與單線的劇情

故事前段為多線式劇情發展，至於隊伍的組合方式，將直接受到劇情的影響，而後劇情則延續故事，進行單線發展。

華麗的高速飛行畫面

本公司突破ＰＣ硬體上的缺陷，研發出獨步"高速繪圖晶片"的處理技術，並創造出華麗且方便的飛行交通工具。

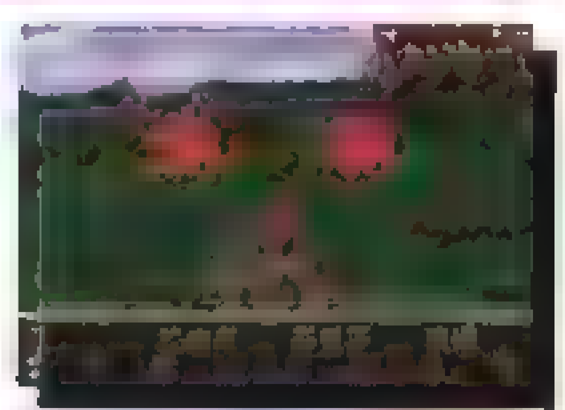
豐富的環境氣候特效

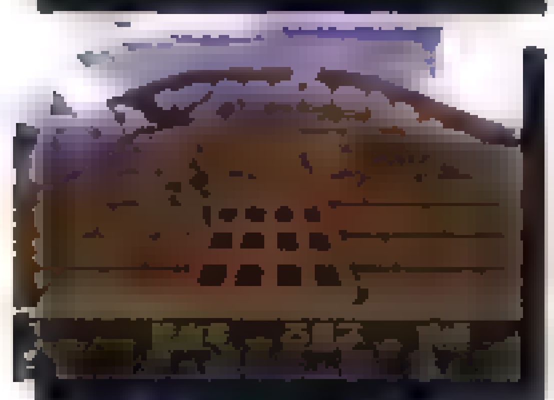
無論是熱帶或寒帶氣候，甚至溶岩地帶的地熱環境，皆加入豐富的特效動畫。

充滿動感的戰鬥畫面









完美的動畫式戰鬥畫面

戰鬥動畫總數高達----------3000張並使用全畫面多層物件動畫處理技術，使畫面角色隨時保持動態，甚至於戰鬥背景也使用了多層捲軸及特效處理。

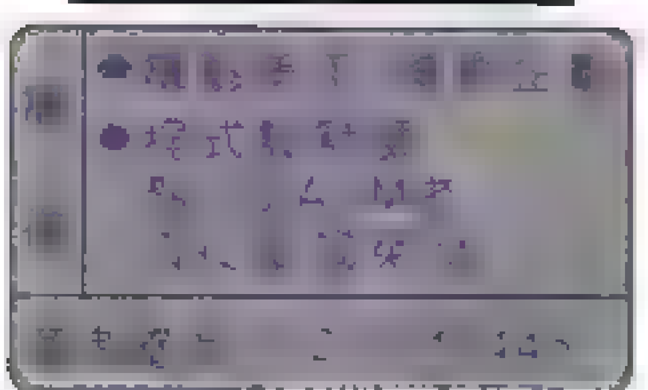


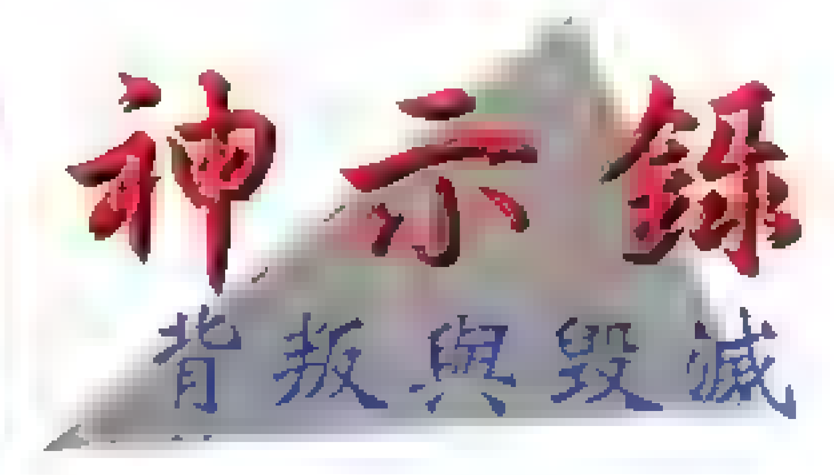
多屬性式的戰鬥AI系統

敵方的怪物ＡＩ分為八大戰鬥個性，並依照個性設定之異，產生不同的戰鬥風格，而魔王級的敵人，更設有專屬ＡＩ系統。









預定六月發售

敬請期待









- 故事明亮輕快充滿智慧，值得一再品味。
- 全程中文語音（光碟版）中文顯示。
- 採取多線式架構並提供即時提示系統。
- 簡便的操作界面，一隻滑鼠走遍天下。
- 劇中人物行動自然而優雅，爲同類型遊戲所僅見。
- 由大師級編曲家製作，劇中音樂極具震憾力。

千山俠影
唯我獨行



HP 彩色噴墨印表機
Vivid 3D 音場效果器
MPEG 影視卡
第三波精選遊戲軟體
專業級飛行搖捍
楚留香傳奇原版精緻小說

5/31 與 8/31 共抽獎兩次，請早把握機會
詳細辦法請參考產品內包裝



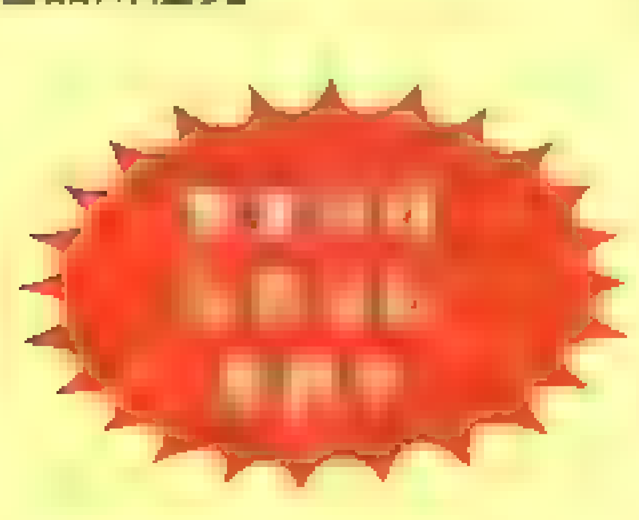




簡易順暢、老少咸宜的中文冒險遊戲

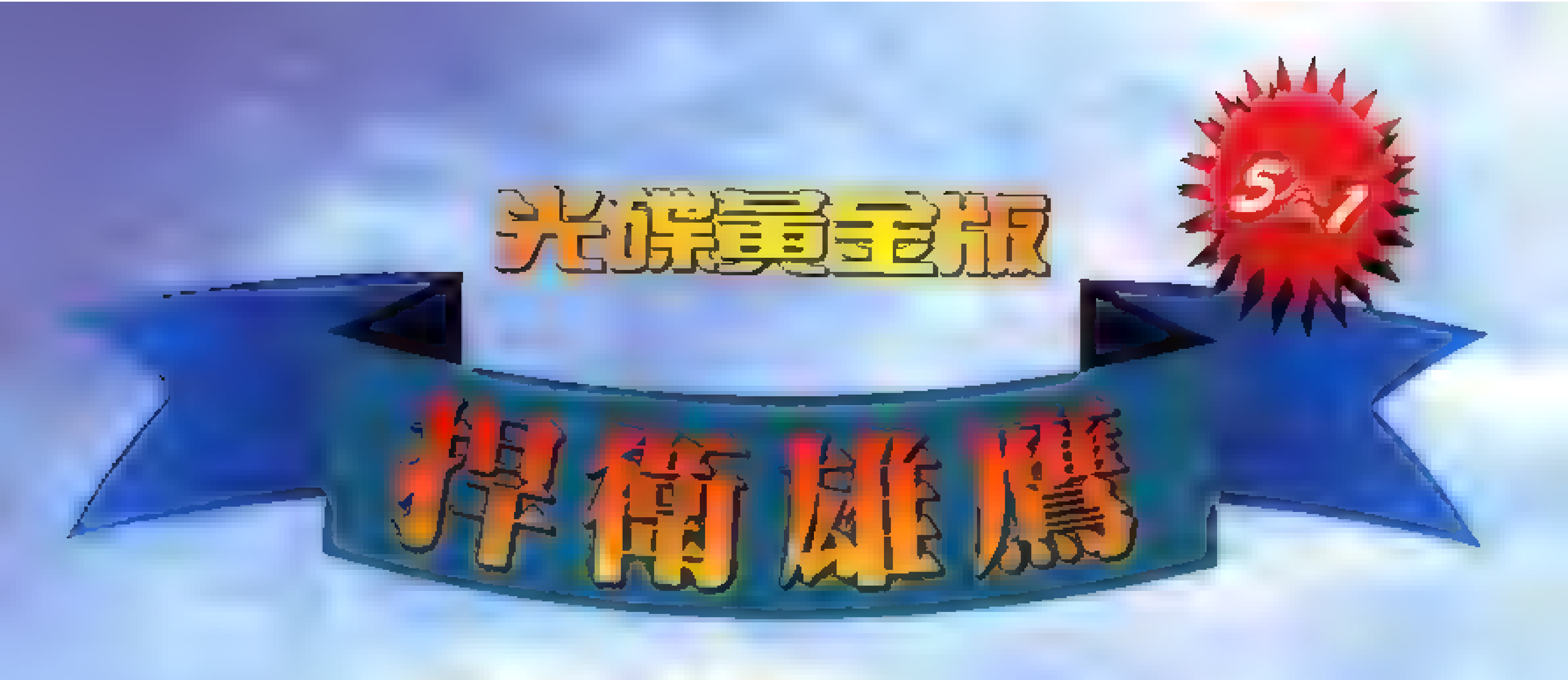
千山俠影
唯我獨行

- 故事明亮輕快充滿智慧，值得一再品味。
- 全程中文語音(光碟版)、中文顯示。
- 簡潔的操作界面，一隻滑鼠走遍天下。
- 令人嘆為觀止的精彩畫面與動畫，讓遊戲在緊張中帶著趣味。
- 劇中人物行動自然而優雅，為國內同類型產品所僅見。



HP 彩色噴墨印表機
Vivid 3D 音場效果器
MPEG 影視卡
第三波精選遊戲軟體
專業級飛行搖桿
[illegible]

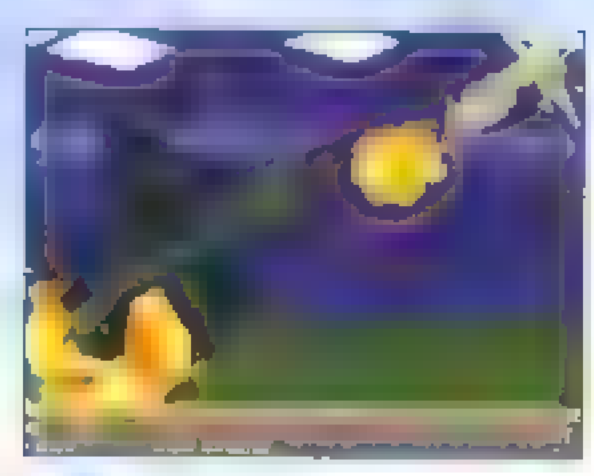
抽獎辦法請參考產品內包裝說明



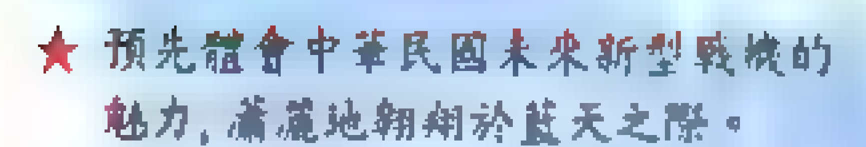
最帥的戰鬥機空戰模擬遊戲

超級天碟

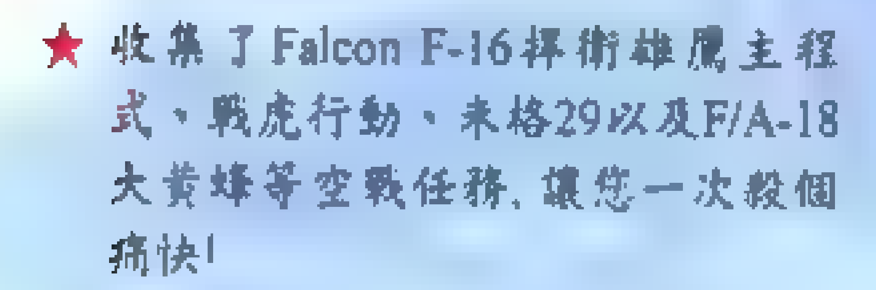
正式降落台灣！



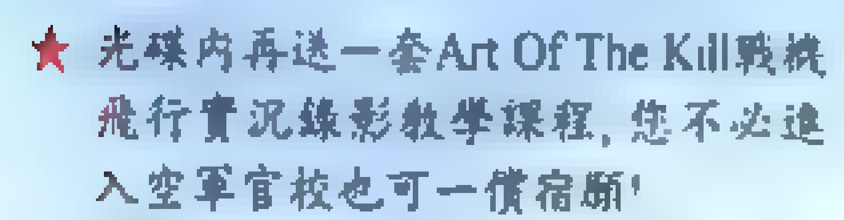
●F-16捍衛雄鷹3.05
立即升空攔截！別懷疑，就是你！



★ 預先體會中華民國未來新型戰機的魅力，瀟灑地翱翔於藍天之際。



★ 收集了Falcon F-16捍衛雄鷹主程式、戰虎行動、米格29以及F/A-18大黃蜂等空戰任務，讓您一次殺個痛快！



★ 光碟內再送一套Art Of The Kill戰機飛行實況錄影教學課程，您不必進入空軍官校也可一償宿願！

★ 包裝內附六本全中文飛行手冊與操作指引、四張精美彩色地圖，豐富詳盡的內容，絕對不縮水！

★ 透過數據機或網路，可自組民主陣營或共產陣營，更可多人捉對廝殺。

1500元




●米格29支點戰鬥機1.04
西方飛行員的夢魘



●F18大黃蜂海軍攻擊機1.02
高性能飛行獵殺機器

●戰虎行動1.2
展現F-16戰隼的驚人火力



●ART OF THK KILL
詳盡的飛行訓練錄影課程

歡迎利用郵購，可享九折優惠 郵撥帳號：0706767-7 戶名：第三波文化事業(股)公司

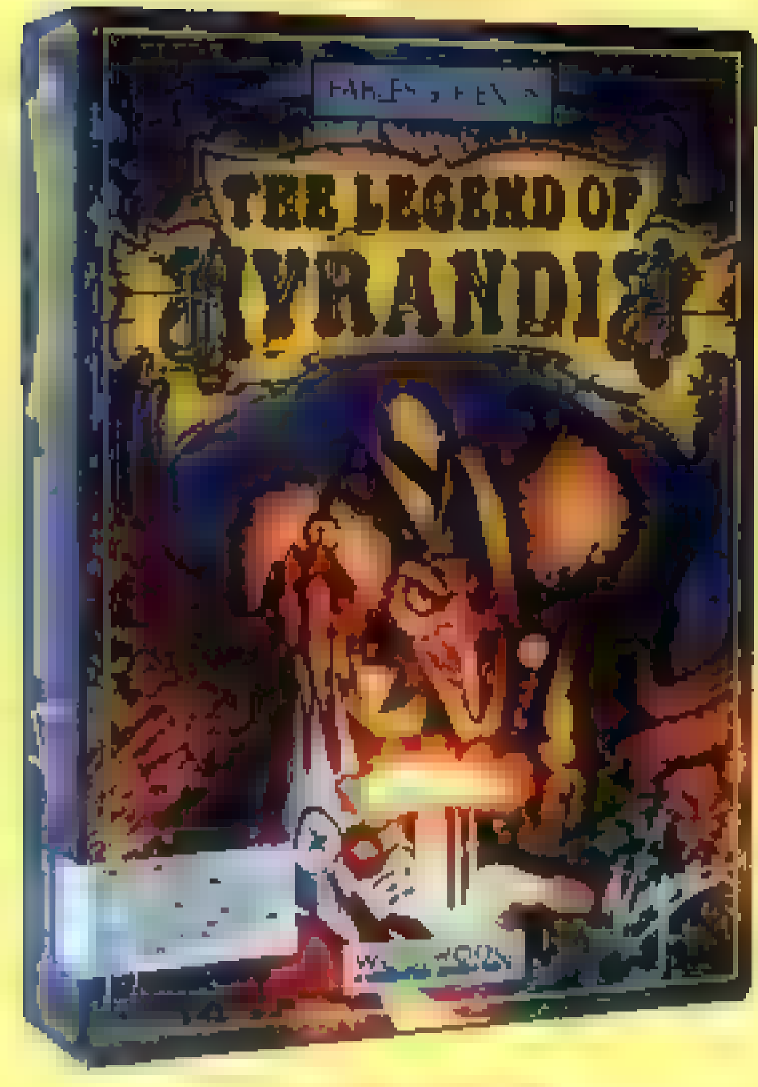


總經銷、全省鋪貨
第3波文化事業股份有限公司
TEL (07) 225-4846 FAX (07) 225-4893

VIRGIN

原裝光碟盡在第三波

★冒險類★



Kyrandia Ⅲ
凱蘭迪亞傳奇 Ⅲ
一片 CD 裝

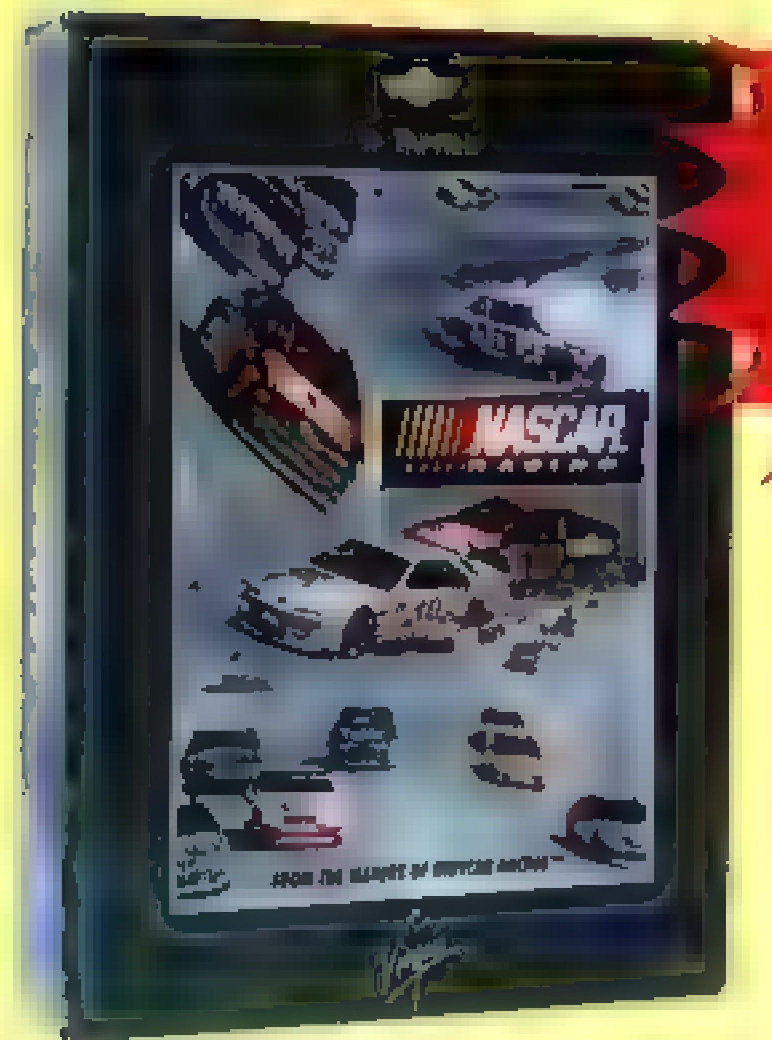
★冒險射擊類★



CREATURE SHOCK
異星特警
二片 CD 裝

合法
原裝進口光碟
打擊水貨價
只要 980元

★運動類★



NASCAR RACING
雲絲頓賽車
一片 CD 裝

★飛行模擬類★



D DAY OPERATION OVERLORD
大君主戰役
一片 CD 裝

廣告所述產品經Virgin interactive公司正式授權在中華民國台灣地區獨家發行，Virgin interactive享有著作權，請勿任意拷貝複製，並在中華民國著作權法第七十八條規定下，嚴禁私自進口廣告所述產品在中華民國台灣地區銷售，以免觸犯中華民國著作權法第九十二條法律。



Virgin Interactive Entertainment Inc

CD-ROM 第三波光碟

認明第三波光碟產品貼紙
您才能買到真正原廠包裝
、物美價廉的VIRGIN產品

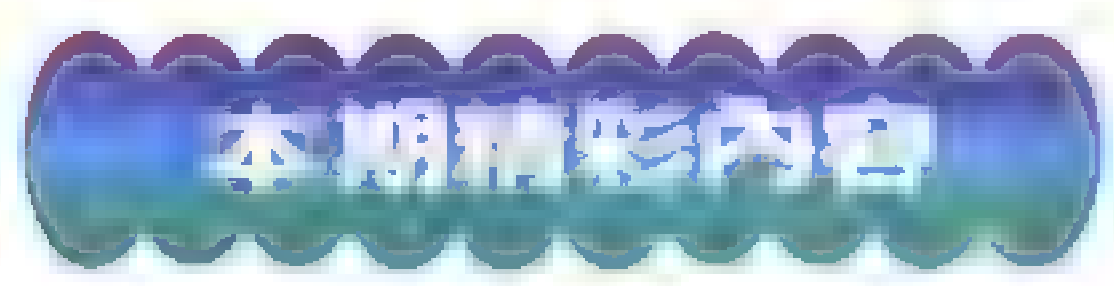
代理發行
第3波文化事業股份有限公司

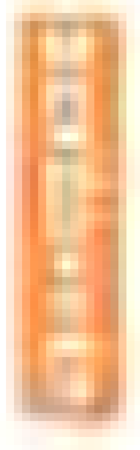


翔資訊有限公司 製作發行

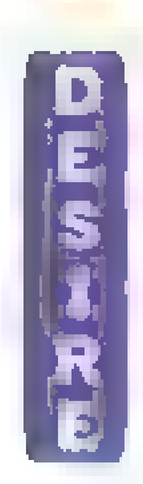
98精品店

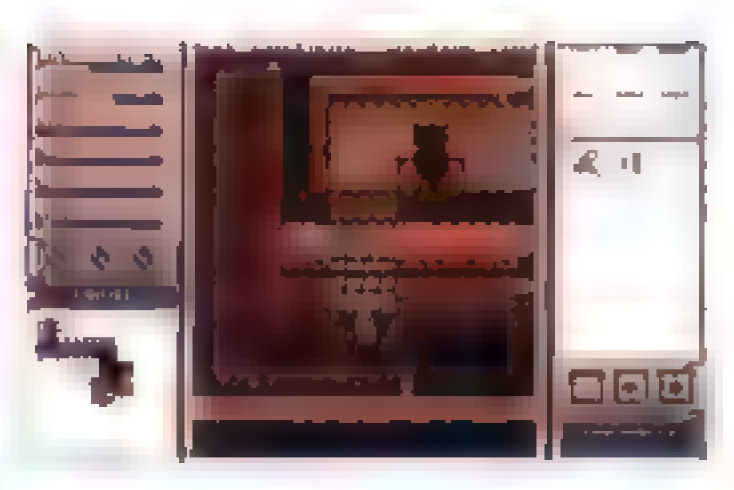
☆圖‧文：GRX☆

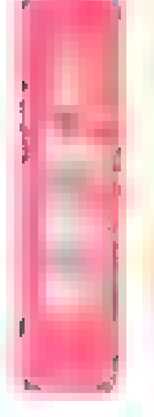








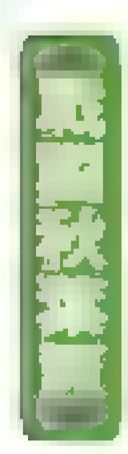


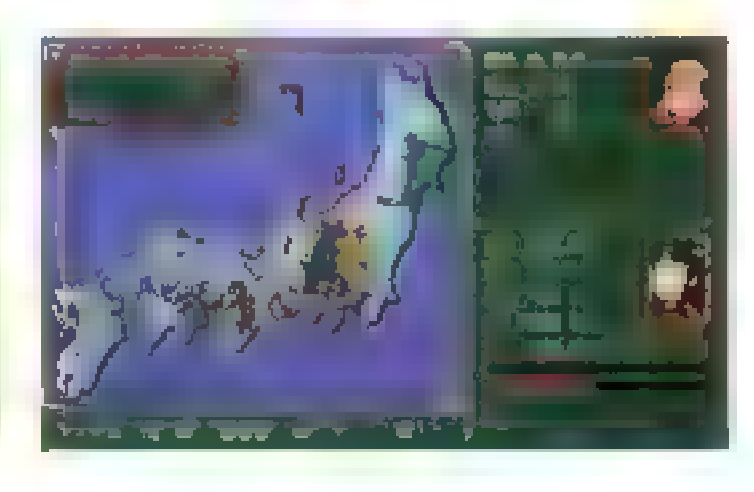


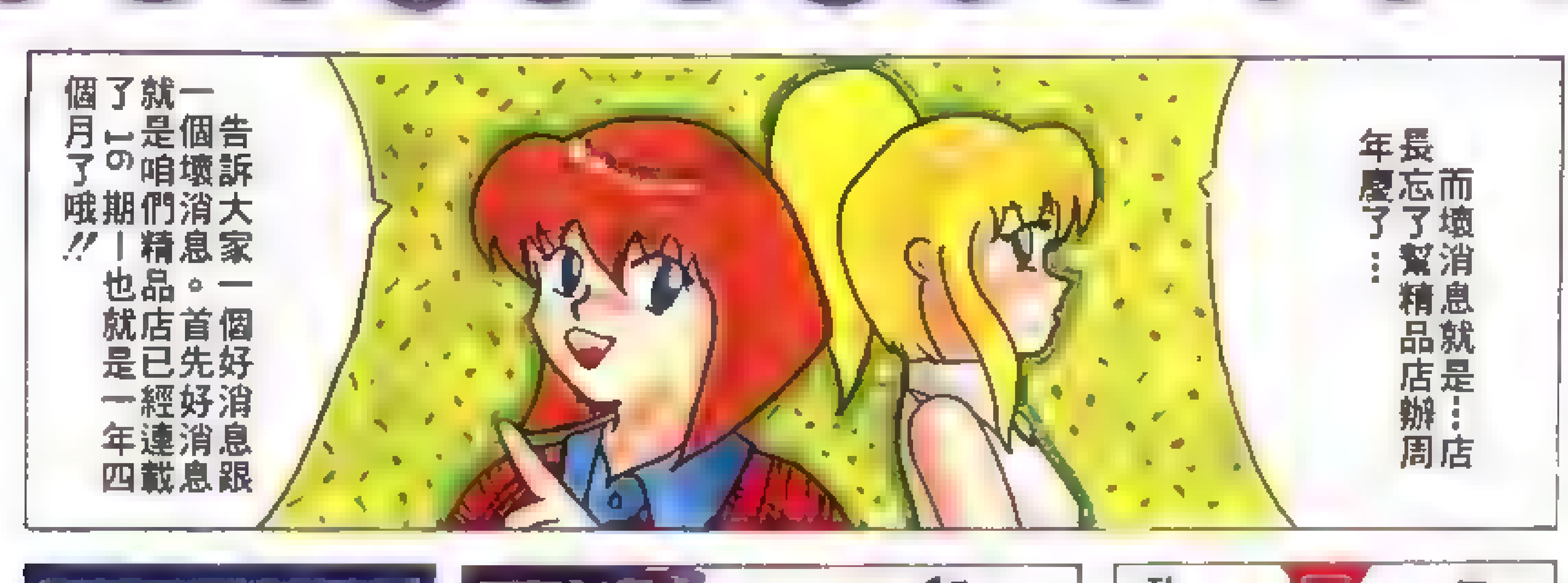




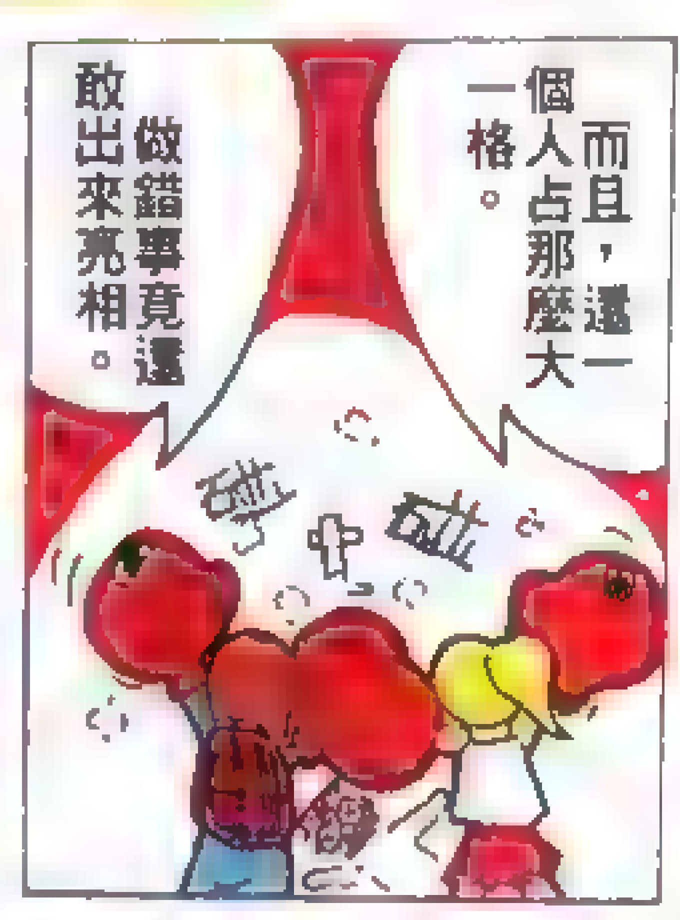




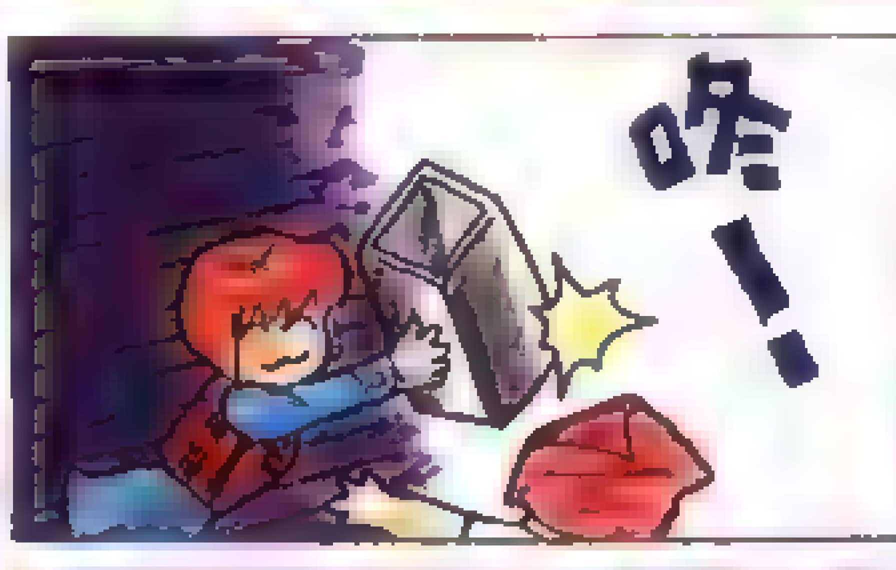




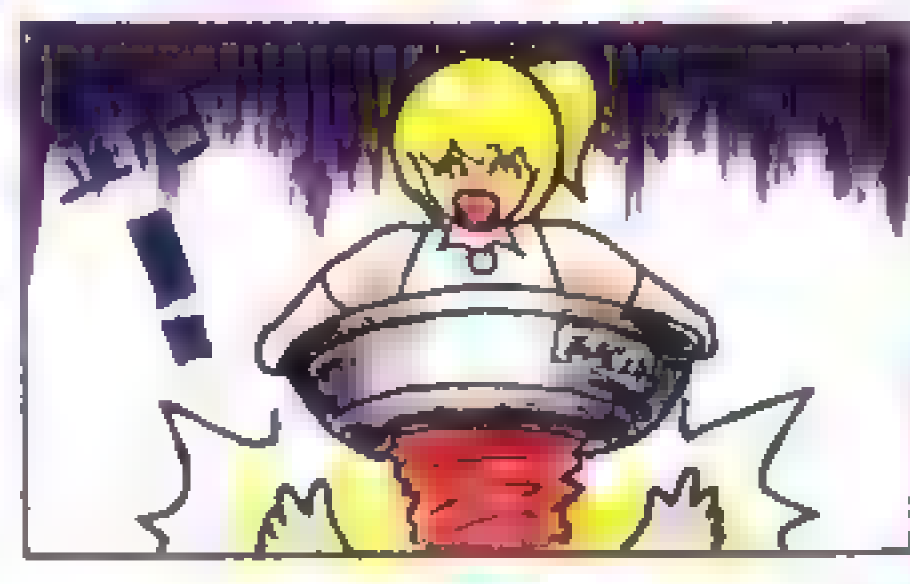
告訴大家一個好消息跟一個壞消息。首先好消息就是咱們精品店已經連載了「の期」也就是一年四個月了哦!!
而壞消息就是…店長忘了幫精品店辦周年慶了…



而且，還一個人占那麼大一格。
做錯事竟還敢出來亮相。



咚!!



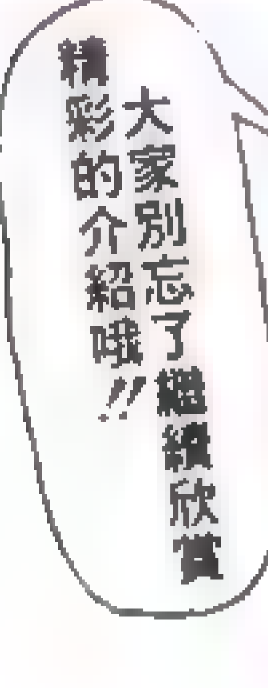
叩!!



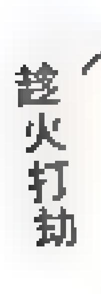
嗚…我是真的算錯了嘛!
要從鈴鈴、喵喵登場那一期算起…



等我一下嘛!喵喵!
公報私仇



大家別忘了繼續欣賞精彩的介紹哦!!



趁火打劫



98精品店



▶劇情對話畫面。

▼全體地圖模式。

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠：必備　●HDD：支援
●音源：FM／MIDI 音源



▲遊戲主畫面。

大家好，這回店長首先要為大家介紹的是一款由 Falcom 所推出的動作 RPG — BRANDISH 三代（以下簡稱 B3）。

嘿嘿，其實不必多說什麼，光是 Falcom 這個名號就已讓人有足夠的理由非看一下這遊戲不可了。從其早期的YS Ⅰ & Ⅱ，SORCERIAN，幻影都市，到最近的 BRANDISH，英雄傳說等，著實可說是款款皆經典啊。對玩家來說，Falcom 已成為名作的代名詞了。

和前代一樣，這次 B3 在遊戲中亦提供了多位主角讓玩家選擇。除了上一代的劍士主角與美麗的魔法使外，還多了充滿力感的女格鬥家與神秘忍者。真是讓人不知該如何選擇才好喔。當然，每個主角都有其特殊的攻擊招式與華麗技。而且在屬性與裝備上也都有其特色與變化。所以，不同的主角所玩起來的感覺與過程也就不一樣了。

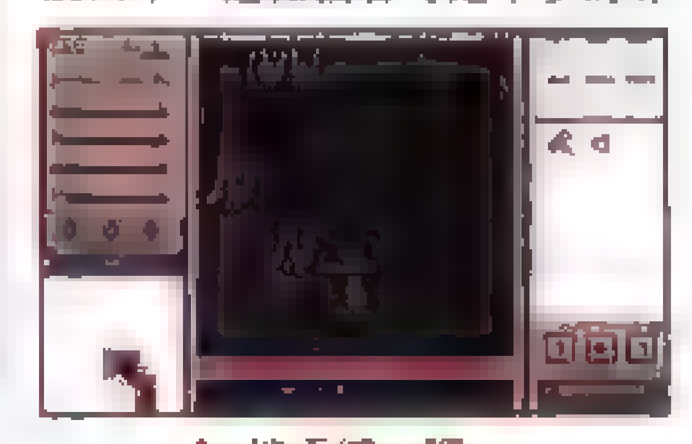
除了角色的增多外，B3 在介面上倒與前一代差不多。或許可說是一模一樣了。從上往下的俯視畫面，複雜且陷阱重重的迷宮，再加上獨特的操作介面與設定，喔，對了。還有不同屬性的主角。看來 B3 這次只怕又要讓玩家花去不少時間了。不過話又說回來，這種機會可是不多的啊。



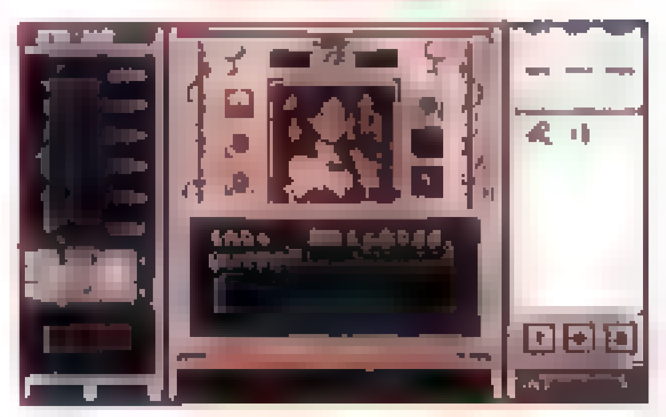
▲來到買醉的場所—酒店。



▲劇情學話畫面。



▲地下城一隅。

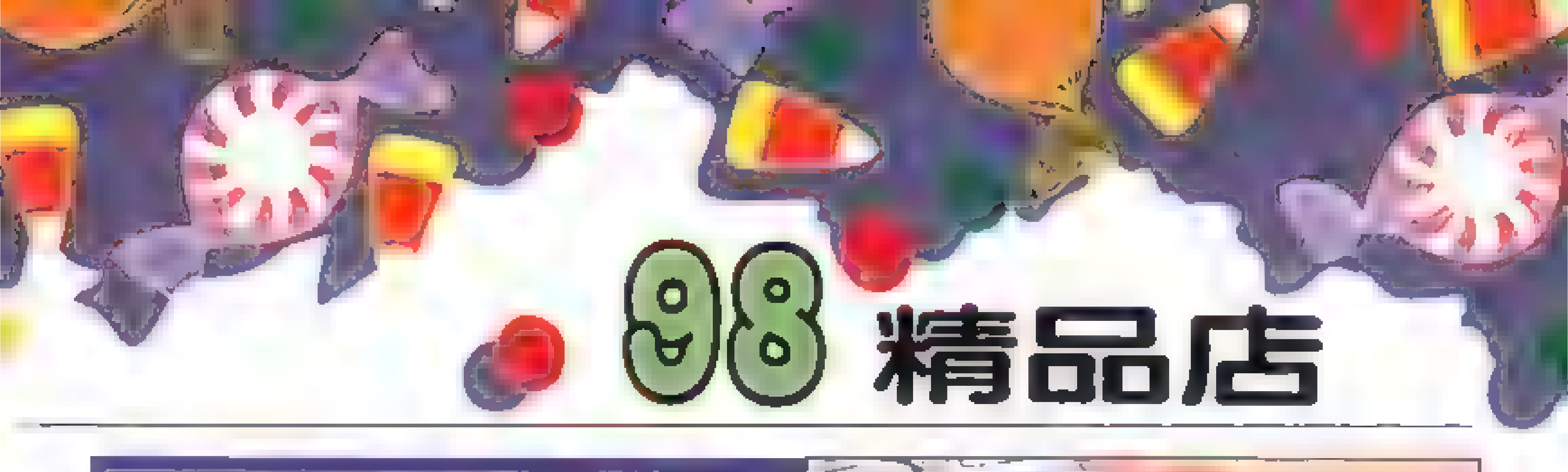


▲在商店的購物畫面。





這便是主角們的樣子，如何？夠帥吧！



98精品店

天地無用

●所須配備 NEC PC 9801 VX 以下
●滑鼠 支援
●HDD 支援 ●音源：FM音源



▲生動的遊戲主畫面。



▲和阿重霞在浴室的"巧遇"。

提到"天地無用"這個名字，相信不少漫畫迷們一定眼睛爲之一亮吧。沒錯，這款由BANPRESTO所出品的AVG遊戲正是改編自熱門動畫—"天地無用 魎皇鬼"。

雖然是BANPRESTO掛名出品，不過遊戲卻是由AICスピリッツ所設計製作的（難怪店長覺得奇怪，專出SD GUNDAM遊戲的BANPRESTO公司怎麼跑



▲眾人齊聚飯堂一開動啦！

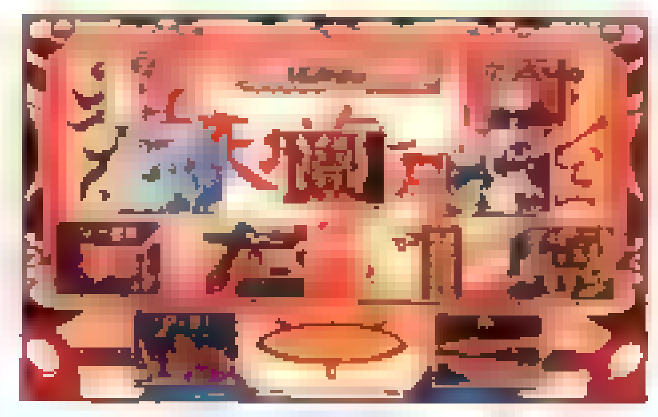
▶迷糊的美星一連睡姿都迷糊。

▼糟了，我最頭痛的問答題出現了。

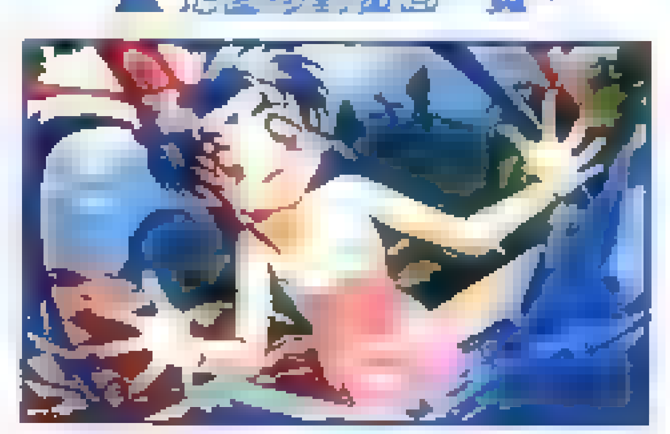


去做AVG了）。就人物方面來說，98版的天地無用可說是移植的非常成功的。不論是在畫風，個性，性格上都可說是和動畫版的一模一樣。像愛吵架的阿重霞與魎呼，可愛的沙砂美，迷糊的美星等。簡直可說是把動畫搬到螢幕上了。

至於劇情方面，則是圍繞在天地與周圍女子間的小故事上。除了最後有一小段太空之旅外，



▲地圖移動畫面一覽。



▲在浴室和沙砂美玩水仗。

幾乎都是在家裡面了。和動畫版的上天下地的劇情比起來，98版的可以說是迷你多了。不過，有一點值的提一下，那就是遊戲中有多重結局的設計喔。（這可是動畫版沒有的耶。）

有點正經卻又不太正經，有點H卻又不太H。這就是"天地無用"讓人著迷的地方囉。



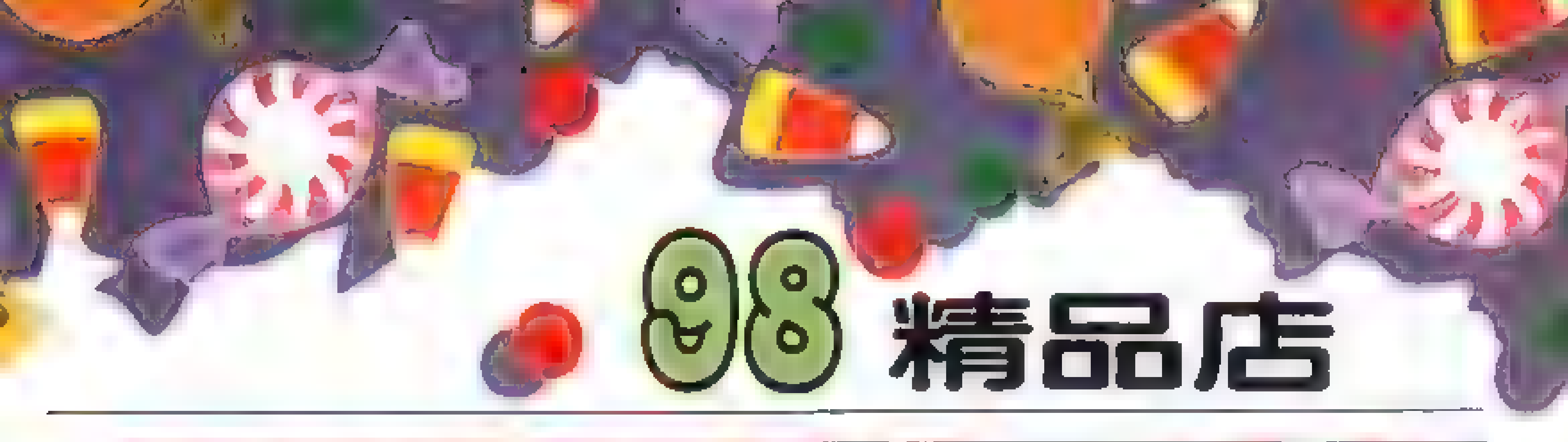
▲令人頭暈的劇情。



▲這、這不正是浴室大合照嗎！



▲在遊戲中扮演GAME OVER使者的津名魅。



同級生2

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源



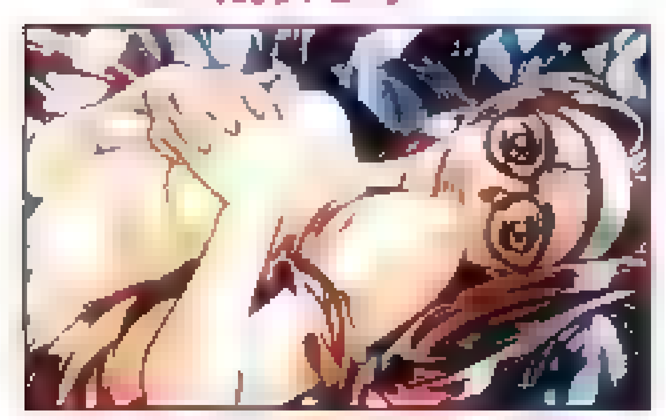
▲ 令人嚮往的[illegible]會。

"同級生出二代了！"不論是日本或國內，相信對玩過同級生的玩家而言，這都是一個讓人興奮的好消息啊。

的確，幾乎沒有一個美少女遊戲能讓店長那麼期待她的續集。打從在雜誌上看到 ELF 打出二代的預告以來，就苦苦的等著…而日子一天一天的過去…直到有一天，從北方歸來的勇者帶回了令人興奮的好消息—"稟告國王，我找到你所要的聖物了。"



▲ 美少一唯一從一代保留到二代的女主角。



▲ 多令人心跳不已的一刻啊！

▶ 遊戲的開頭畫面。

▼ 多美好的畫面啊。（超[illegible]畫面之一）







▲ 糟了，走錯浴池了。



▲ 這便是遊戲中所有的女主角了。

任務完成!!勇者　LEVEL UP !!（奏樂中）

嘻嘻，再掰下去只怕要被砍了。言歸正傳，這次同級生二代在介面上可說和前代一模一樣。圖形美型度上也差不多，一樣是讓人嘆為觀止啊。不過玩家們可要小心一點，這次二代在劇情上可是比一代還要難上數倍喔。舉例來說，如果你在遊戲中和一個叫いすみ的女孩交往的話，那至少會有六個女孩子因此就無法成功交往了。選一捌六，夠狠了吧

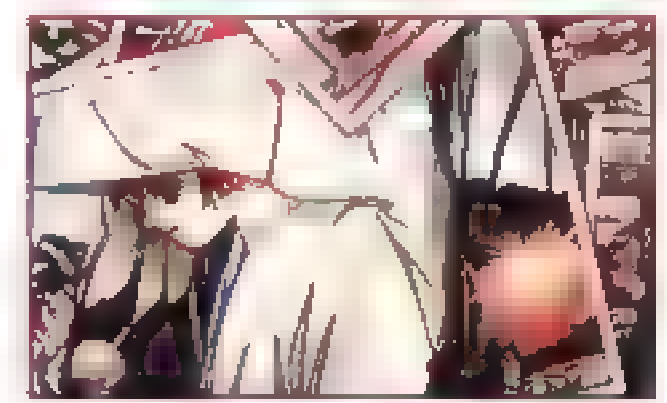
最後要告訴大家一個好消息，那就是這次同級生二代幾乎是同時發行 98 版本和 DOS／V 版本，所以 IBM PC 的玩家們也能夠一睹其風采喔。



▲ [illegible]



▲ 遊戲中最會吃醋的女主角一唯。



▲ 在店長眼中，這是遊戲裏最美的一張圖。



DESIRE 背德的螺旋

●所須配備　NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源

▶多撩人的姿勢啊。


▲和女主角的初次會面

這是一款由シーズウェア所推出的美少女 AVG 遊戲。DESIRE 這字是螺旋的意思，而本 GAME 的日文名字就叫"背徳の螺旋"。

劇情是從南海上一個設有研究設施的小島展開的，男主角是一個到島上取材的新聞記者，而女主角則是島上的一個工作人員。隨著主角的採訪與探查，島上的秘密也一一的被挖掘出來……

DESIRE 這遊戲最大的特色便是提供了不同角色的扮演機會。玩家可以選擇扮演男主角這角色，進入島上展開採訪與探險。也可以扮演女主角的角色，在島上工作及協助主角的採訪。甚至，還可以扮演研究所的所長呢。


▲以另一角色來進行遊戲。

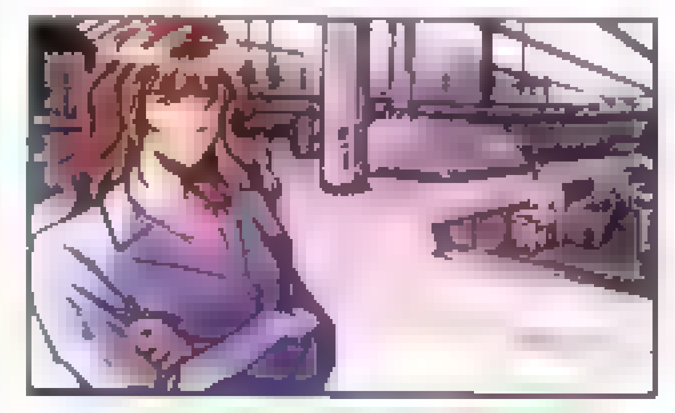

▲美艷的景色。

隨著角色的不同，玩家在遊戲中的目的與觀點也全然不同。當然，遊戲的變化性也就更高了。

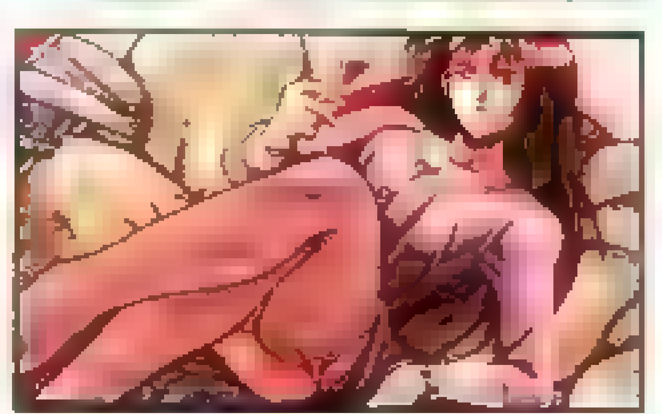
シーズウェア所推出的美少女遊戲在美型度上一向都有不錯的水準，而且在尺度上也相當的"徹底"，加上格局上不斷的變化與更新。這就是您經常在店中看到其遊戲的原因囉。

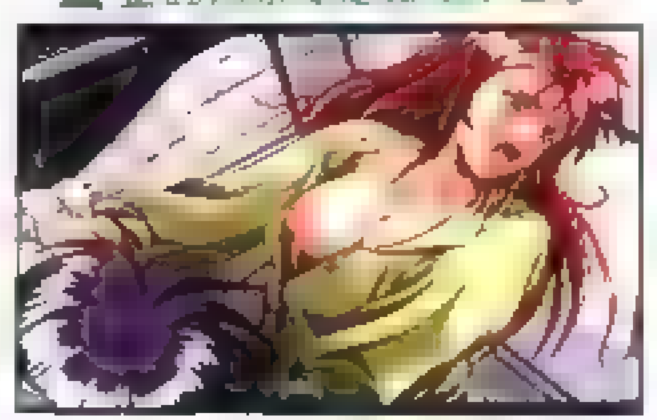

▲妳，要幹什麼，請先關門好嗎，


▲答應我，聽完故事就要睡了哦。


▲畫面背景便是秘密所在了。


▲糟了，又走錯房間了。

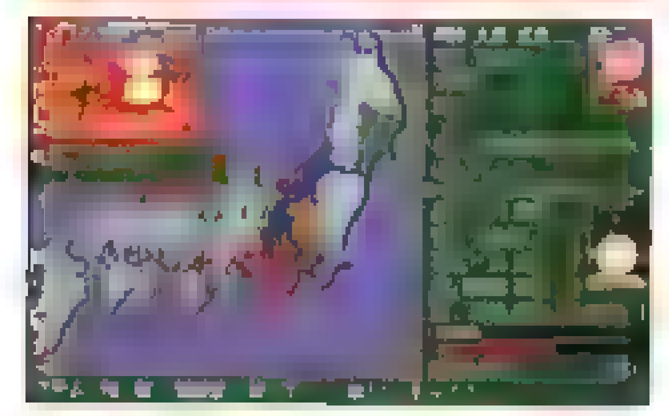

▲在會客室的設計。


▲令人心動的一幕。



戰國秋葉原

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援　●音源：FM 音源



▲這便是遊戲主畫面。



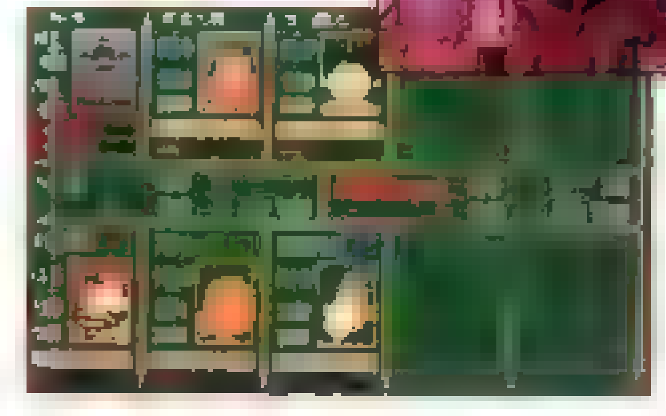
▲這個故事介紹夠有力了吧！

這次在經典回顧中所要為大家介紹的是一款獨特殊有趣的SLG遊戲—戰國秋葉原。相信玩家們從遊戲畫面上應該可以看得出這遊戲特殊的地方了吧。哦噢，沒錯，這正是一款風格搞笑，畫面爆笑，設定噴飯，但內容卻十分紮實的戰國 SLG 遊戲。

"秋葉原"—日本，不，全亞洲最大的電器街所在的地方。當然，這跟遊戲所設定的年代—"戰國時期"是一點關係都沒有的。不過在秋葉原裡商家激烈競爭與鬥爭，卻是和戰國時期各領主間的戰爭是沒有兩樣的。遠攻近交，縱橫聯合，正如一句名言所言"商場即是戰場"！

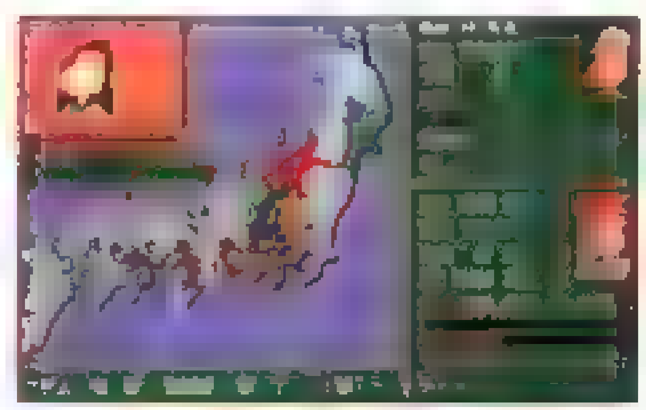
▶這便是遊戲中的主角眾生像。

▼織田軍團大戰今川軍



雖然戰國秋葉原在風格上是以搞笑為主，但是其內容確是個道地的 SLG 遊戲。戰國時期各名將一個也不少，屬性資料詳細且考究，可說是毫不含糊的。而且在遊戲 AI 上也算有不錯的表現，可不比光榮的戰國系列差喔（當然，這是以那個時代的標準為準的）。

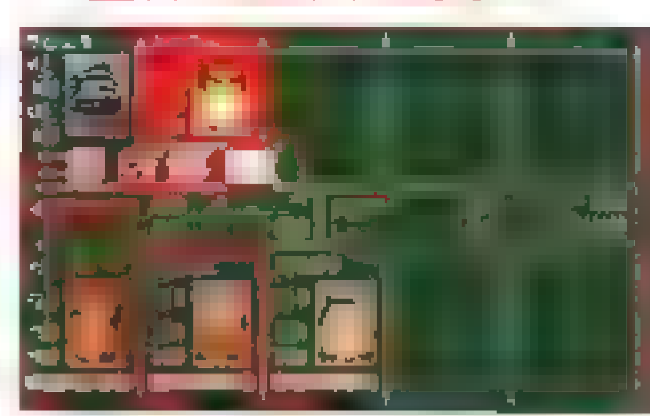
雖然這是一個兩三年前的老遊戲了，但現在拿出來仍然是讓人忍不住再玩個幾回的。真的，你不見現在國內也正在流行這類型的遊戲嗎。



▲哈哈哈，嫁出去的女兒送錯回來了。



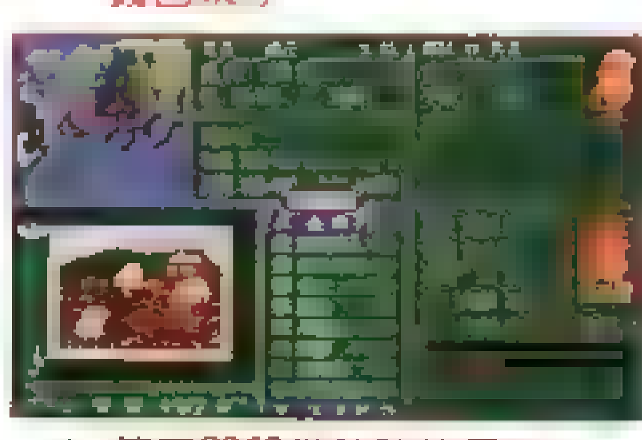
▲獨特的戰鬥[illegible]點方式。



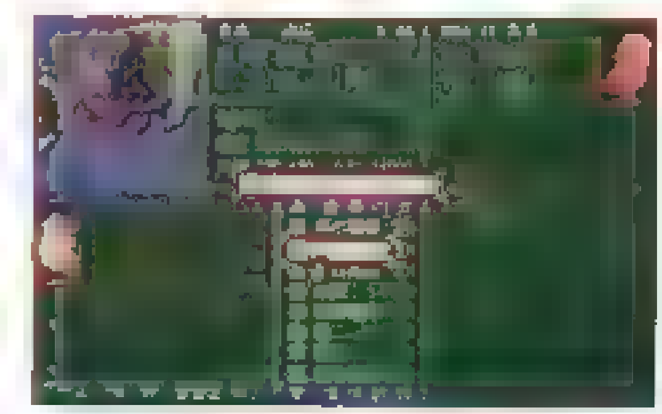
▲看到了嗎，看到盤子上面的數字了嗎。



▲使用卷物畫面。



▲使用開墾卷軸時的畫面。



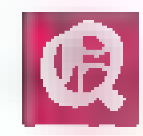
▲在商家的買賣畫面。



98 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。　來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店收 即可

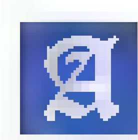

：美麗又賢慧的店長，請告訴我哪裡找的到同級生的攻略吧？

高雄　廖讀者


：你…你…你…怎麼可以幫我變性了呢！雖然我"年輕"，"俊美"，"雍容華貴"（以上皆為反意形容詞），可是我畢竟是個道道地地的男子啊。日本辰己出版社有出了一本同級生原畫集，裡面就有同級生的完全攻略了。您可以到專賣日文書的書店去找找看。不然，到網路上找攻略文件也是可也找到的。


：精品店能不能報導一些由漫畫改編而成的 GAME 如幸運女神，三隻眼等，相信會有很多讀者喜愛的。

高雄　戴讀者


：嗯，沒問題，戴讀者。從下一期起店長會陸續為大家介紹這一類型的遊戲的。謝謝你的建議喔。


：店長，您說台北和高雄都有賣 98 GAME 的地方，那台中呢？

台中　讀　者


：這…這……對不起啦，店長沒在台中待過，實在是不知道耶。（有那個讀者知道，請來信告訴店長好嗎。）


：請問店長① EPSON 486 電腦的價格約多少？

② 98 的 GAME 在台北何處有售？

③店長可否在店中介紹一下女神事務所這款遊戲？

④在台北何處可買的到日本電腦雜誌？

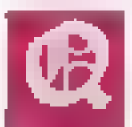
北縣　閻讀者


：①目前 EPSON 486 約台幣三萬出頭左右。可到萬年四樓或光華一帶找找看。

②萬年四樓或光華一帶。

③沒問題，下期見囉。

④萬年四樓的新知坊書店或其對面的日文書店。　哈哈哈，如何？回答的一氣呵成耶。


：店長，我寄了封限時信好久了。您怎麼還沒回啊？

桃園　陳讀者

：在這裡店長要重複告訴大家一下，精品店的信件是由『軟體世界』經由信箱集中收集後再分送各相關單位，再經由編輯室將當月的信件一次轉交給我的。所以，請大家以後不要用限時信寄，那不會比較快到店長手上的。而且有時候信件可能會被誤轉到其他單位去而導致延誤處理，在此還請大家多多見諒啊。

98 精品店特報

□店長徵漫畫助手乙名
□男女不拘
□意者請來信精品店面洽
（限高雄市）

編輯後記

16 期了，98 精品店已經連載了 16 期了。時間真的是過的好快啊。一轉眼間已經過了一年四個月了。當初在看精品店的學子們從新鮮人變成二年生，二年生變成三年生而三年生也已變成社會人了。

記得和主編聊天時曾聽他感嘆，搞雜誌的人總是感覺不到時間的停留。一期弄完了馬上接著下一期，就這樣一月接一月馬不停蹄的忙下去，留下的只是驀然回首時的感嘆聲而已。

回想自己不也是這個樣子嗎，這一年四個月來除了感嘆聲外還留給自己些什麼呢？望著窗外午後的夕陽，這封編輯後記寫的好讓人感慨啊。

（嗚嗚，我竟然忘了幫精品店辦週年慶，真是不可原諒啊。各位精品店的讀者玩家們，GRX 會罰自己吃一周泡麵以示謝罪的。）

信長之野望 天翔記

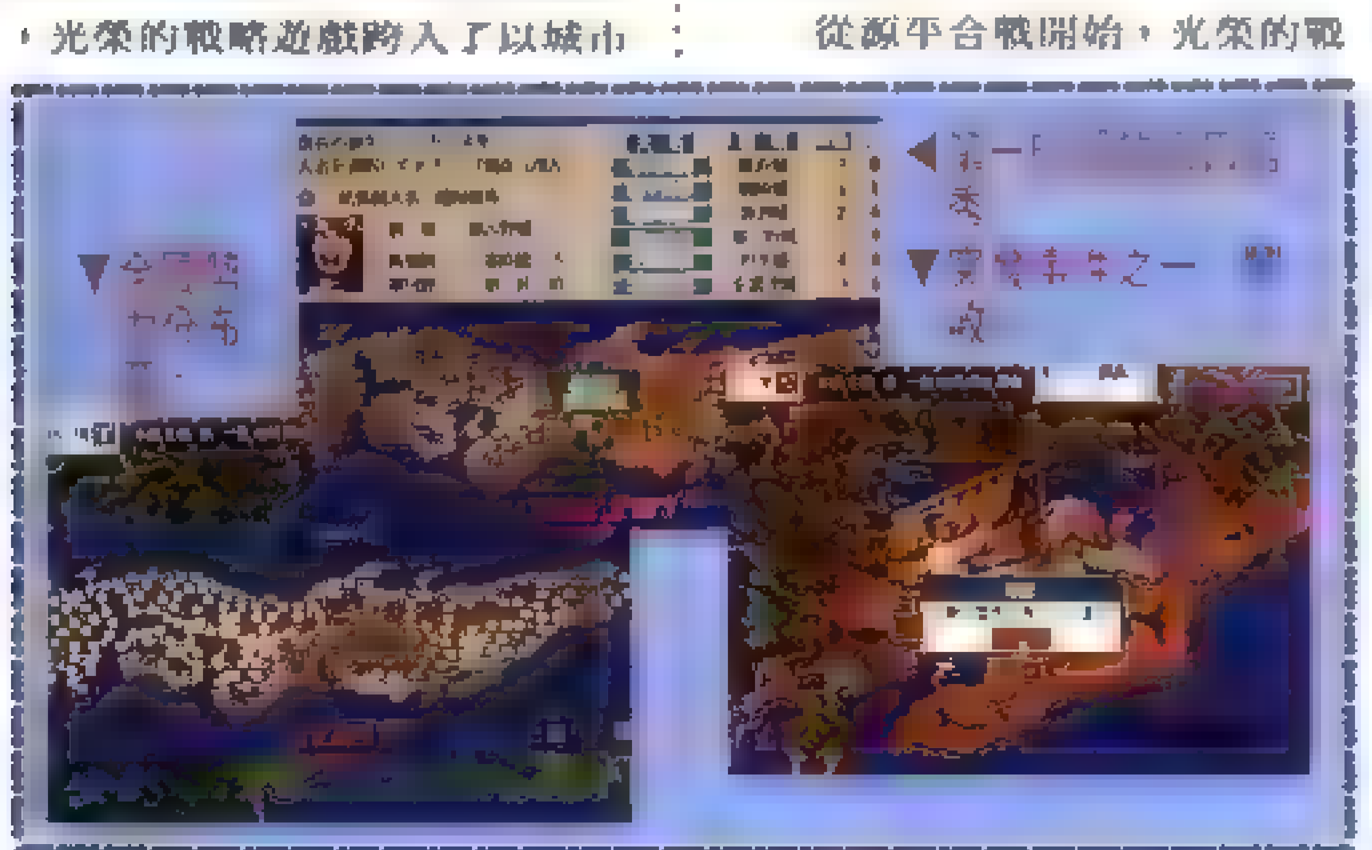
作者／RXZ



算信長之野望的歷史，到今天也有六代之多了，比三國誌硬是多了兩代，從五代的霸王傳開始有了副標題，除了畫面全面高解析化之外，操作介面也煥然一新，而且信長之野望自成一格的創新系列，通常是其它光榮系列遊戲的典範，就以這次的天翔記來說，它支援了 800X600 和 640X480 的高解析模式，另外還支援了灰階液晶顯示器，天翔記的正式跨入 800X600 高解析模式，意謂著往後光榮的戰略遊戲將朝更大、更仔細的戰略遊戲前進，因為高解析度對於戰略地圖的另一個意義就是幅員的增廣和細緻化，從霸王傳開始，光榮的戰略遊戲跨入了以城市為主的原野和城市戰，在三國誌三中則導入了郡縣和戰場，相同的是，它們開啟了高解析戰略遊戲的大門……

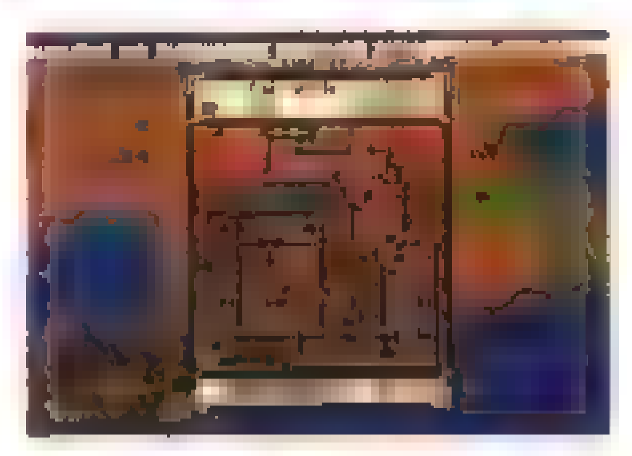
除了畫面的進步革新之外，天翔記也有 CD 版本問世了，聰明的玩家應該已經想到，三國誌五代應該也會發行 CD 版，不過各位也不用太過興奮，以國內代理商爭取代理權，純粹肉包子打狗的心態，各位玩家最好準備個 4、5 千塊錢，因為它很可能會創下遊戲史上絕無僅有的天價。對了！剛剛提到 CD 版本，在天翔記的 CD 版本中有直接由 CD 輸出的音源和許多精彩絢麗的動畫，在磁片版中的效果就差得多了，這就是 CD 的魅力所在，而且以日本遊戲優越的背景音樂水準，再加上最近許多遊戲都支援了卡拉 OK 的點播功能，天翔記的 CD 版更顯得炙手可熱。

從源平合戰開始，光榮的戰略遊戲邁向一個新的紀元，城市的數目比以往增加很多，並且引入了軍團作戰的觀念，也就是元帥、先鋒等作戰官，同時這些作戰部隊所能帶領的兵士數，受限於朝廷授予將官的的官位，因此和朝廷保持良好的關係也是重要

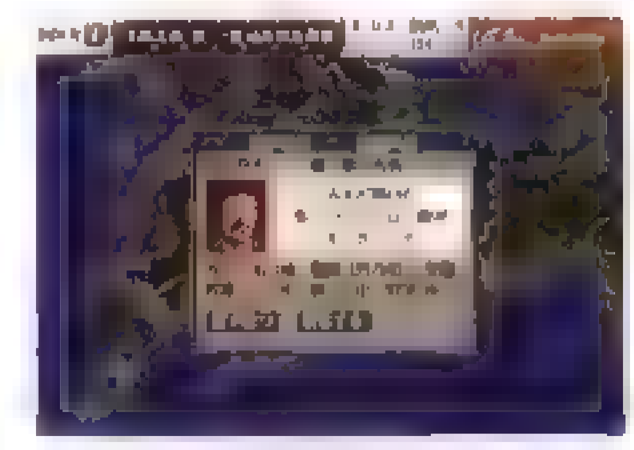




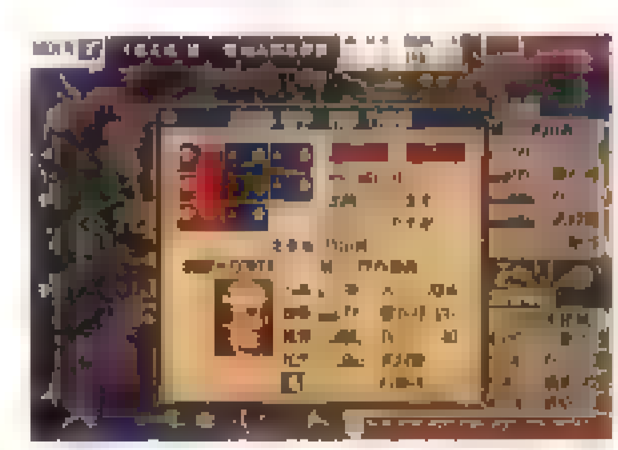
▲野戰場合的畫面



▲攻入城內的場合



▲俘獲敵方大名

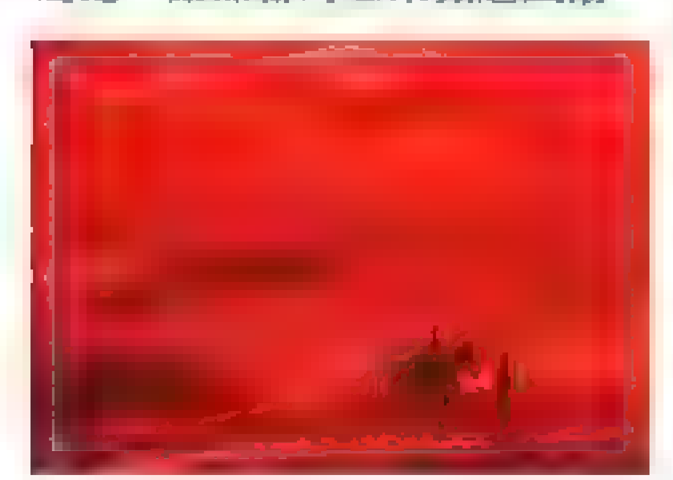


▲發動戰爭的勢力資料

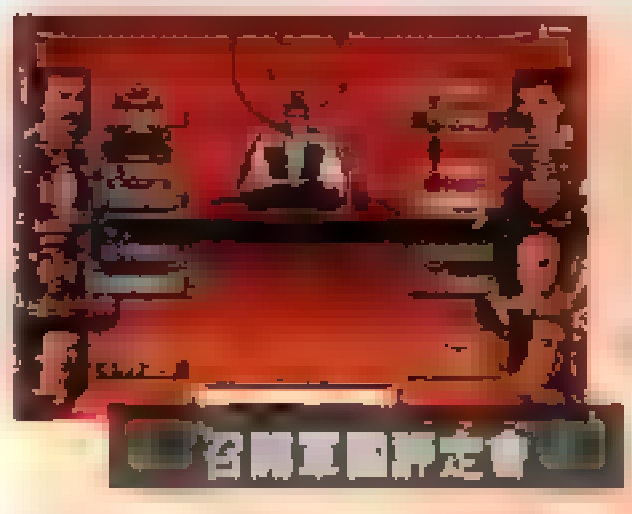
的外交政策之一，同時，在天翔記中有大約230個左右的城市，數目十分地龐大，因此它有個和以往所有戰略遊戲不同的地方，當你攻打周圍城鎮時，可以越過最鄰近的城鎮而去攻打較遠的城鎮，也可以同時攻打所有在戰鬥畫面時出現的城鎮，如此一來，只要你實力夠強的話，一次吃掉 3 、4 個城市也不成問題，雖然有 230 個左右的城市，但是並不會用掉太多的時間，最浪費時間的反而是電腦控制的角色，因為每個軍團都有獨立行動的移動力（相當於指令可執行次數），則每次都要等上許久才輪到玩家行動，令人有點不耐煩。

感覺上天翔記在內政上的完備度要比軍事上高，在內政方面還是承襲三國誌 I II 的文官制度，事實上首開此先例的是大宇的春秋爭霸傳，該遊戲有許多突破傳統的創新之處，雖然當時並未掀起風潮，





但是事實卻證明其設計理念相當具有前瞻性，而此次天翔記引入



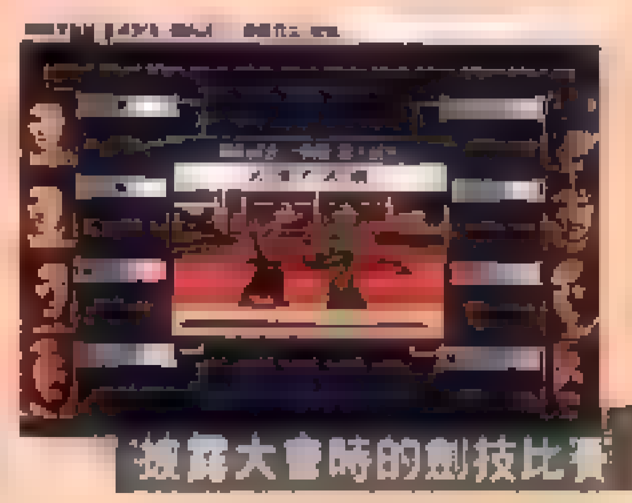
召開軍團評定會



擁有各項技能的信長

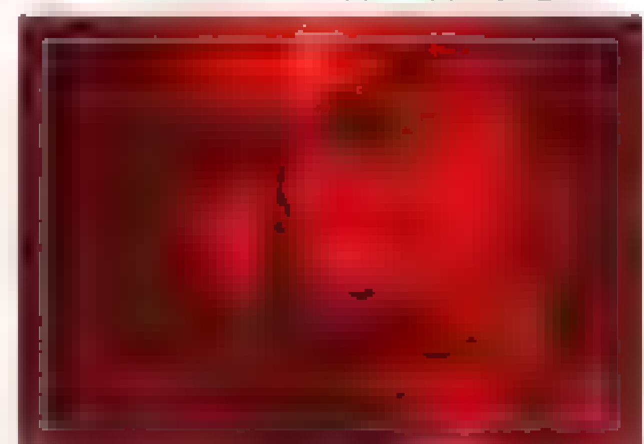


名槍蜻蛉切



披露大會時的劍技比賽

的軍團系統是將步、騎、水、砲等軍種結合，感覺上相當地不錯，可惜在戰鬥畫面上有點偷懶，比起源平合戰的動態作戰來是遜色多了，還有一點要提醒玩家的是，要慎選主人翁，特別是第一



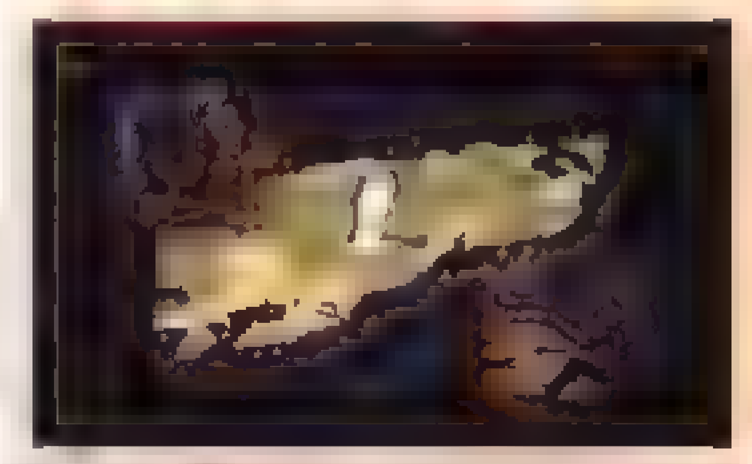
時期，由於主角之間的實力相差懸殊，若選錯了主角，往往玩不到 20 分鐘就會死於非命，千萬要注意喲！在天翔記中加入了相當多的歷史事件，配合遊戲的進行會出現你在傳記小說中的故事情節，像是信長為了松永久秀的只茶壺而攻打他，就會出現久秀帶著茶壺自爆的畫面，這只是許許多多傳奇中的一環，就像在源平合戰中的北條政子，如果沒有她也許就沒有源賴朝了！（不是母子關係啦！）總之，在天翔記裡，你可以領受到光榮戰略遊戲完備的屬性，充份享受治國安民之能臣與攻城略地的成就感，

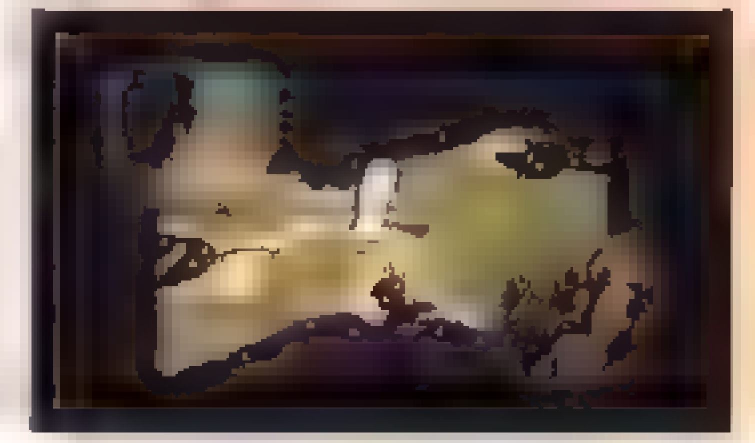
前提是你有足夠的耐性和時間，



對戰鬥場景不甚苛求，它絕對會讓你廢寢忘食，回到三國志的時代！









KISS

作者／RXZ



初接到這套遊戲時筆者覺得相當訝異，印象中筆者曾經在98精品店中見過，為什麼說很訝異呢？其實KISS只能稱為軟體，說是遊戲實在是有點牽強，怎麼說呢？看看就知道囉！

在KISS中提供了數十位當紅的遊戲之星，像是快打旋風裡面的春麗，還有一大堆連筆者都記不起來的大頭，還記得小時候鄰居小女生在玩的紙娃娃嗎？在KISS中你可以為他們換上不同的衣服，回味一下兒時的光景，筆者對服裝設計一向沒有什麼概念，不過倒是覺得KISS中的衣服樣式都還滿不錯的，只是人物的造型實在讓人不敢領教，如果有傳人的話，也許筆者會很投入……服裝設計的行列。

雖然說軟體本身也提供了存取檔和變換色盤的功能，感覺上系統並不是十分完備，如果能支援彩色印表機把圖形印出來，這樣筆者也可以私下玩玩伴家家酒（不可以笑！）哈哈！也許該找98的店長GRX，問問他有沒有相同的癖好！這個DOS/V的軟體大致上就是這樣的了，沒有音樂、音效，很普通的圖形，如果你很喜歡幫美少女換衣服（喜歡國王的新衣？）也許可以試試看喲！



采的結局畫面













在向大家報告同級生2之前先說一段小插曲，因爲近來有不少 DOS/V 遊戲只有支援16BIT的聲霸卡，所以筆者也順應潮流地換了 SB16 ，大概是因爲 WS（ Wavetable Synthesize ）流行的緣故，使用 OPL3 FM 晶片的 SB16（ VE 版）居然只要 2800 塊錢，和筆者兩年前買 SB PROII 時要 4800 塊錢比起來，眞是不可同日而語，筆者在台中那條小小的電子街裡發現了不少 DOS/V 的遊戲，一堆堆地擺在架子上，想來大家應該是很容易取得這些遊戲才是，筆者也看到了今次的主角－同級生2，要想聽到它優美的音樂的話，一定要準備一塊 SB16 哦，一起來看看這個令人期待已久的大作吧！

同級生2延續了一代的架構，在故事內容上也是大同小異，熟悉一代故事的玩家可以跳過故事簡介（ Prologue ）





直接進入遊戲中，爲了讓和一代無緣的玩家也認識這個遊戲，筆者不能免俗地也來個開場白，也好混兩個錢糊口飯吃，遊戲的主角"1"（不要懷疑，就叫做1，至於爲什麼用1，想一想0與1的關係就知道了），在高中時代最後一年的寒假裡，希望填補這兩年來的空白，追求一個彩色浪漫的愛情生活，故事就發生在叫作八十八和如月的小鎮上，和一代略有不同的地方是二代的記憶儲存是利用日記本，而遊戲一開始的時候玩家只有一本日記，隨著遊戲的進行最後會有五本日記

，另外，這次主角有一個非常可愛，暗戀自己8年的妹妹（爸爸再娶），要好好把握哦！

前面提過同級生2的音樂，雖然說它在音效方面還是不怎麼樣，但是音樂方面就真的好得沒話說，除了主角房內那部配有重低音環場音效的音響，有三首BGM 可以選擇播放，在遊戲中有隨著場景不同而播放的背景音樂，最特別的是大年初一（新正月）的時候，雖然只有短短的一天，但是卻有專門為襯托過年氣息而寫的樂曲，從這裡就可以看出遊戲的製作相當地嚴謹，一點都不馬虎，因為 SB16 可以直接做 LINE OUT 輸出，所以它的音質相當不錯，當然你得先準備一部 AMP（放大器）。而遊戲的畫面也十分地細緻，把網點的技術發揮地淋漓盡致，在主角房內的電腦可以隨時叫出主角認識女孩子的資料，還有一些歷程的畫面，簡而言之就像一部回憶錄吧！許多精采的畫面都收錄在這兒，不過你得先經歷過才能看得到哦！

在同級生2中的每個人物，就如同日常生活中的鄰居一樣，他們都有一定的起居作息時間，當然，也有可能會脫序，因為這種特性，你要找某個人也比較方便，只要到他們經常出現的地方等就可以了，如果不這樣做的話怎麼交得到女朋友嘛！當然要想辦法製造"偶然"的機會囉！如果你和她經常見面的話，你們就會越來越熟，然後她也會主動邀你去看電影、用餐或是打電動玩具。在遊戲中每個角色都被賦予了不同的個性，從對話中就可以很明顯地感受到每個角色不同的反應，像西御寺就是一副公子哥兒的樣子，最有趣的就是同班的舞島可憐，這個名字的有趣就在於她是隻籠中鳥，因為她是出名的影星，所以行動受到很多限制，不能像其它同學一樣，享受無憂無慮的學生生活，我們調皮的主角還特地作了一首打油歌來虧她，相當有趣吧！和一代比起來，二代在劇情方面比較完整，而且登場的人物也多出許多，對一心想要有個知心伴侶的玩家來說，如果你有時間在被窩裏做白日夢，不妨試試同級生2，也許會發現泡妞的秘技哦！



生·化·悍·將

·Cyberia·

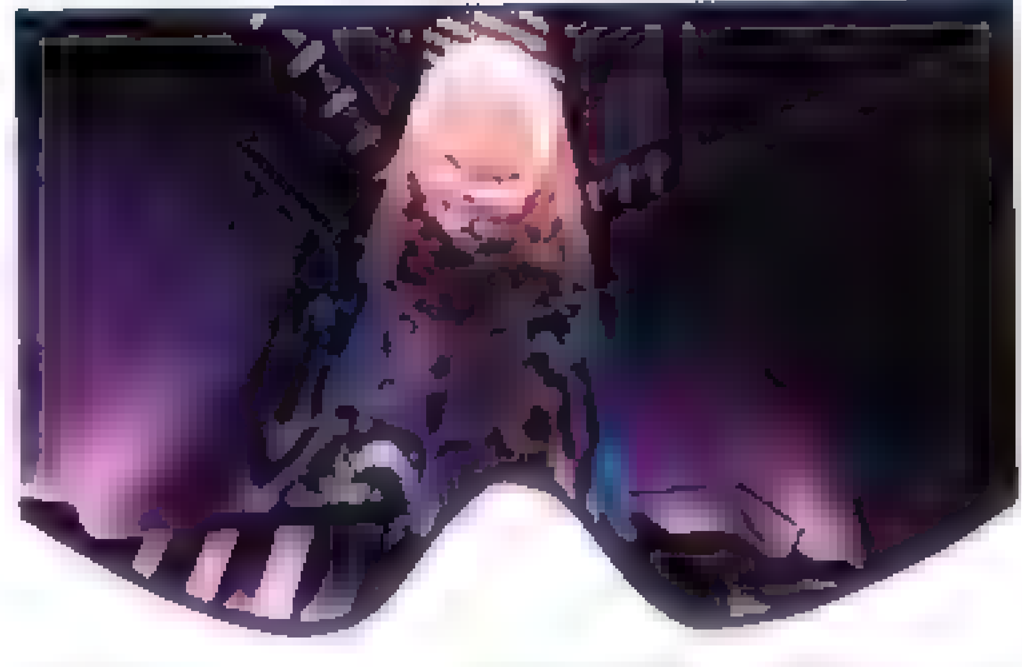
■ Yrac



世面上最近出現了兩個相當類似的動作遊戲，一個是CyberWar，另外一個就是Cyberia。讀者可以看到這兩個遊戲都有Cyber這個字，也就是代表著這兩個遊戲都是以「未來高科技」爲背景的故事。

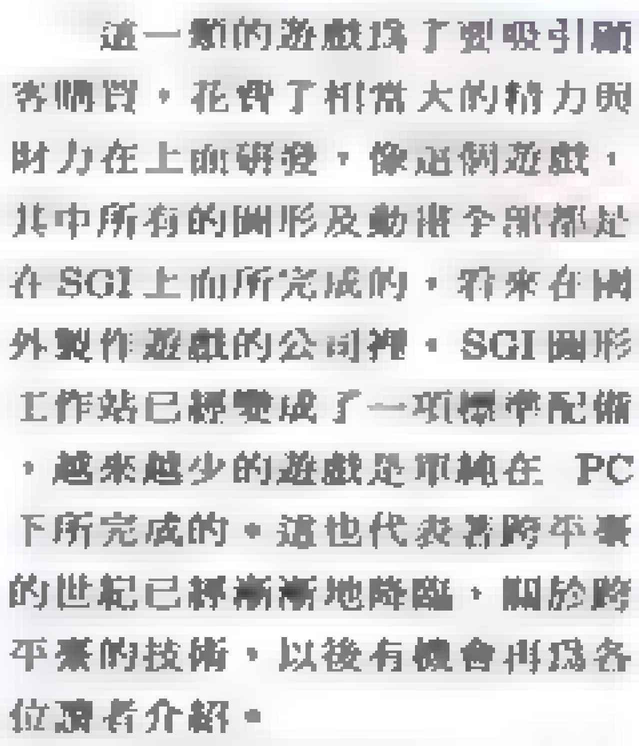


故事中的主角是一名電腦網路破解者，在某種機緣下被網羅進一個反叛軍組織；主角的任務就是一攜帶最先進的配備，去破壞一項最高科技的武器。故事的背景相當的令人熟悉，這種情節在電影中已經出現了許多次，相信各位一定不陌生。



這一類的遊戲爲了要吸引顧客購買，花費了相當大的精力與財力在上面研發，像這個遊戲，其中所有的圖形及動畫全部都是在SGI上面所完成的，看來在國外製作遊戲的公司裡，SGI圖形工作站已經變成了一項標準配備，越來越少的遊戲是單純在PC下所完成的。這也代表著跨平臺的世紀已經漸漸地降臨，關於跨平臺的技術，以後有機會再爲各位讀者介紹。

以這個遊戲的圖形來說，可以說是相當的優秀，完全沒有什麼缺點存在。有的話也只有一個一人物的造型稍嫌僵硬了些。其餘在飛機的造型，景色的繪製上，都相當的出色，比起另一個同類型的遊戲CyberWar來說，Cyberia的造型設計比較精緻，但是在於運鏡的效果」，CyberWar又稍勝Cyberia一籌。



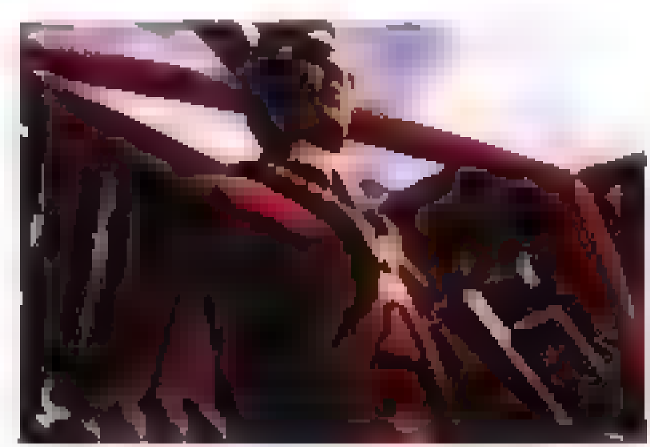


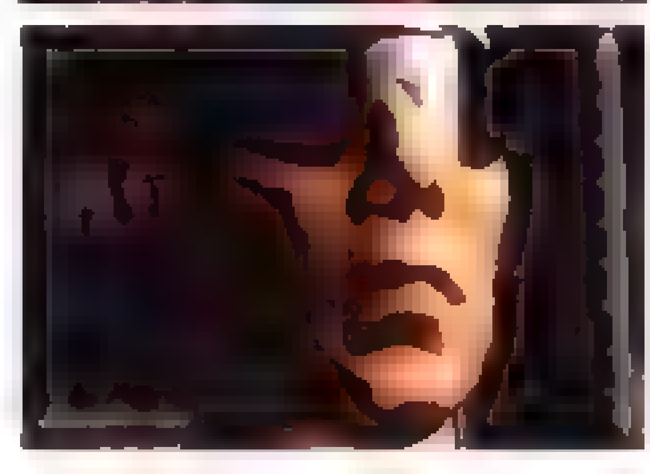
在音樂音效方面，遊戲是以全程語音的方式進行，這也是最近的趨勢。對於一些沒有音效卡的使用者來說，有一件可以說是晴天霹靂的消息，因爲遊戲中的文字訊息部份相當地少。因此，這一類的遊戲一般都要求：聲霸卡必備，否則你連遊戲中要做些什麼事都不知道。遊戲中的語音錄製技術相當的優良，只要你的設定正確，這一部份可以說是相當的正點，完全沒有雜音。

這個遊戲有個特點，它將動作、冒險，解謎都集合在一起，可以說是一個三合一類型的遊戲，因此在輸入配備上最好配備有



鍵盤及搖桿，滑鼠可能不太需要。在一般行進模式的時候，使用鍵盤來進行，而在於飛行動作射擊的時候，則使用搖桿來進行遊戲。不過，對於一個愛好「模擬飛行」的玩家來說，這一類的動作射擊遊戲就有可能不適合。





在一個解謎遊戲裡，謎題的設計可以說是相當的重要。本遊戲在於困難度的部份有兩項參數選擇，一是謎題難度，另一則是敵人強度。敵人強度這一部份不需要解釋，就是敵機出現的數量較多，打你打得比較痛，主角比較快死。而在謎題難度部份，這就相當有學問了。謎題難度共分為三級，低等級跟高等級的謎題難度上有相當的距離，例如拆除一顆炸彈來說，如果低難度只需要動兩個開關，高難度的可能要動到八個開關，另外還要加上時間的限制。所有在於高和低的困難度可以說是天堂和地獄的差別。



遊戲中有許許多多的謎題，都必需要靠著儀器來完成，像主角身上配備著有三種不同的掃瞄器，分別是核磁共振影像、生物體掃瞄、以及熱源掃瞄。而三種不同的掃瞄器在於解謎上也有不同的功用。像核磁共振影像來說，如果說你需要看到一項物品的內部的話，你就需要使用這種方式掃瞄；而生物體掃瞄則可以讓你看到在障礙物後方有些什麼「人類」在等著你；而熱源掃瞄可以在最短時間內計算出物品的位置及大小，其是利用任何物品都會有吸熱或放熱的現象所製作而成。我們舉個例子來說，如果說你現在要拆除門上的一顆炸彈，首先你要先使用核磁共振掃瞄，先看到炸彈的內部構造以及線路圖；等你拆除完炸彈以後，你需要按下一個密碼鎖來開啓這一道門，這時候你就必需使用熱源掃瞄，先看每個按鍵的熱度，熱度越低的代表著這個按鍵被按下的時間越早。開啓密碼鎖以後，請使用生物體掃瞄查看門後方是否有敵人正在等著你。當然，[redacted]中並沒有硬性規定你「一定」要使用掃瞄器才能夠完成遊戲，但是如果沒有這些掃瞄器的提示，這個遊戲將會變成一個相當無趣的 trial and error（嘗試錯誤法）的遊戲。因此，在這個遊戲裡，這三個掃瞄器可以說是保命的寶物。



遊戲的劇情乃是採取多線發展，玩者可能有兩種以上的方法達到同一種目的，其並沒有一個固定的路線可尋。（當然如果你故意要把每一種方式都玩過，那……筆者也無話可說）。遊戲的存檔方式也蠻稀奇一絕，它是採用一種所謂里程碑的方式進行，也就是說，到了某個地方，遊戲將會自動存檔，並且將存檔處用圖片的方式顯現。玩者如果要重新載入遊戲的話，只要選擇到你想要開始的地方，就可以進行，從此玩者不需要再取那種煩人的檔名：I am under a tree 來代表玩者目前所在位置。

整體來說，這是一個相當出色的遊戲，不論是在動作程度上或是解謎程度上，它都是一個另人讚嘆的作品，連劇情的發展也是，到了最後還畫上了一個驚嘆號！結局的發展絕對讓玩家們意外！筆者實在是非常的欣賞結局的設計，在此透露一點一最大的敵人永遠是那親密的戰友！





/ SJM, Frank

InterNET國際網路簡介

InterNET，國際網路，是一套規範各網路系統連結之系統，大約從 1980 年後開始快速地發展。由於最早期網路就是在 UNIX，VAX 等大型電腦系統上實作的，所以一直都是在大型機構中才見得到。而目前， InterNet 已是一個連接超過 150000 個電腦系統的大型網路系統，其上連接了 TANET 、FidoNet、BitNET 等等的子網路，只要透過 TCP/IP 協定，就可以享受到和各各網路連接的便利性。自從 TANET 和 InterNET 正式連上線後， InterNET 早已成爲學園內的熱門工具，到了最近，由於電信局等機構的國內民間網路的發展（如 SeedNet 等），更使得InterNet 成爲電腦界的顯學。而 InterNet 最有價值的地方就在於它是一套開放的網路系統，而且有學術單位、政府單位支持的背景，所以使得 InterNET 上的資訊流通極快，並且擁有各種便捷的資訊服務。在本文中，將把 InterNET 的各項服務作一個大略的介紹。

InterNET 所用來連接的傳輸協定，就是由 DARPA （美國國防部先進研究計劃機構）和 BBN 合作開發的 TCP/IP 網路通訊協定。由於它是在網路實體層以上的一個協定，所以無論是 EtherNET 、 TokenRing （註 1 ）等區域網路都可以經由這個協定串接在一起。再經由 SLIPServer 或 PPP server（註 2 ），就可以由個人電腦經 MODEM 連上網路了。當然，目前有提供這類服務的除了資策會的 SEEDNET 外，也有各大學、專科的對外連接 Modem 。在各地區的使用者，只要有適當的連線軟體，就可以經由離自己所在地最近的學校連上 InterNET（以便享受市內電話計費）。如果您須要的只是很單純的 terminal 服務（如看看網路新聞、玩玩 BBS 等），那麼一般的 TELIX 就可以滿足您的須要了。再複雜一些的服務，就會用到 PPP等的支援連線軟體了。而在學術或政府單位中，大多是使用各種高速區域網路和光纖網路連線的，速度之高，可以讓數百名使用者同時快速地使用網路。

InterNET上的各項服務

1 TELNET 協定

目前的網路最早是由 Unix 上發展出來的，所以有自然有這類大型作業系統的各項服務。由於 UNIX 系統完整的網路功能，更使得開發新的服務程式非常得心應手。隨時隨地都會有新的服務程式出現。而 UNIX 最基本的服務就是 RemoteLogin（遠端簽入），這項服務的目地就是讓使用者可以在離開電腦的情況下，也可以經由網路來遙控整台電腦。所以 TELNET 提的功能就是把主機端的畫面傳到使用者方面，並把使用者的按鍵再傳回主機。所以經由 TELNET 可以提的服務就非常多了。目前盛極一時的 InterNETBBS 就是使用 telnet 協定的。當然啦！對一台大型電腦而言，大都是執行多人多工的作業系統，不過通常主機上都只有一組的鍵盤和螢幕。這時 Remotelogin 就顯得十分重要了。透過 telnet ，可以讓數百名的使用者使用同一台電腦（不過在這種情況下，速度之慢是可以想見的），相當地方便。每一位在主機上有帳號的使用者，都會有一個 InterNET 的信箱地址，可以由這個信箱和全世界的使用者通訊。（註 3 ）

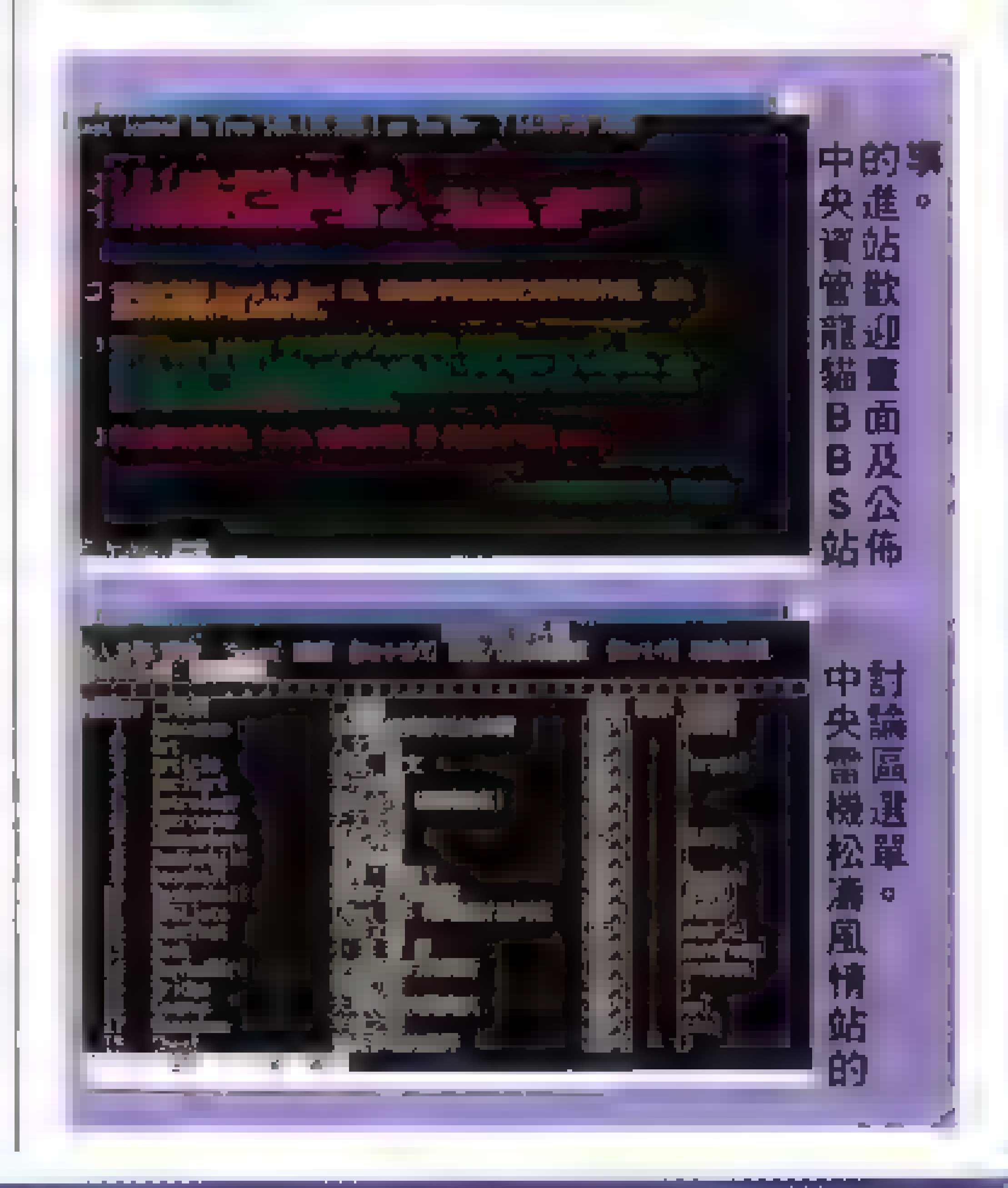
2 FTP協定＆Archie

FTP也是基本網路服務之一。在 InterNET 上有許多的 shareware 和 freeware ，而 FTP 提供了一個經由網路拿到對方檔案的方式（而和民間 BBS最大的不同就在於快速並且沒有任何限制）。目前各學術單位大多會提供 FTP 專門的站台。各站台所放的檔案內容也因其經營方向而有不同。各站台也會定時和國外的FTPSite連線，將國外的最新程式和資料拿回來。經由校園內的網路連線是最經濟的了，除了有每秒一百多 KB 的高傳輸率外，也不用付電話費。這類服務，不能經由 telix 之類的終端機模擬程式做到，所以一定要有支援 PPP 定位或 SLIP 的程式來做到才可。目前全世界共有千多個對外開放的FTPSite，可以用 anonymous 帳號進入。您可以在其中找到各類學術文件，程式和原始碼、各類圖片等等，往往很多好用的東西都是在國內外的FTPSite上找到的。如 Winsock這一套提供 Windows 網路能力的程式，就可以在各 FTP Site 拿到（它最原始的來源當然是 NCSA 美國國家高速計算機研究中心的FTPSite）。目前國內（或許可以說是亞洲）最大的 FTPSite 就是交大CCCA（校園網路策進會）的FTPSite。而世界級的大站則有 ftp.cdrom.com ，號稱擁有 30GB 的資料量。目前 FTP 可以說是台灣對外網路塞車的主因，除了希望各玩家不要沒事就往國外找檔案外，也希望國內的FTPSite能做好維持檔案的工作！否則使用者一旦發現國內FTPSite總是沒有所要的資料，當然只有往國外跑了！雖然 TANET 對外線路已在去年十月增至 512K ，但總是速度有限，如果大家不注意一下， TANET對外線路塞死的慘劇可是會再上演的！

相對於 FTP ， Archie 就是幫您找尋檔案的程式，用終端機顯示資料。所以可以telnet到 archie 的伺服器。 Archie 主機會定期地前往各公開的FTPSite拿回檔案列表。您就可以方便地找到您要的檔案在那一個 FTP 站的那一個目錄下了。Archie 程式因為要 $$ ，所以國內的裝置量不會很多，目前筆者僅知道交通大學和中央大學有。

BBS

這是相當精采的部分。InterNET 可以盛行如此，有一半還要歸功於 BBS ！ BBS 用的是 TELNET 方式上線的，所以操作起來相當便利簡單。只要下達 telnet 指令就可以了。在 InterNET 上的 BBS 和較坊間的 BBS 最大的不同點就在於上線人數遠遠地超過坊間 BBS 。所以資訊量和資訊自由度都遠遠地超過民間的 BBS 。一個有規模的 InterNETBBS 可以同時讓二百多位至四百多位使用者上線操作。而提供的服務有私人信箱、各討論區（可經由 news 將各站的討論匯集，達到高速流通的目地）、線上聊天室、線上私人對談等。有的 BBS 並有提網路資源查詢、投票等功能。由於資訊量實在太大，所以幾乎各類生活、專業資訊都可以在上面獲得，而討論的水準，由於大多是學生和老師，所以也相當地不錯。是 InterNET 上最受歡迎的服務之一，以我們中央資管龍貓站為例，每天上線的人數在尖峰段總是在三百多人以上。目前國內的 InterNETBBS 有數十站，知名度較高的（所謂萬人大站），有近十多站，而 InterNET 上也隱藏了一些私人架的小站，資訊之精采也不下於大站。高雄中山大學、高雄市府資訊教育網路、台南成功大學、嘉義中正大學、新竹清華大學、交通大學、中壢中央大學、台北台大、政大、中興法商．等各單位都有規模不小的 BBS 站一至三座。目前各學校都有學生在為 BBS 程式做改進的努力，如提供通往 InterNET 的信件功能、改善速度、增加使用者上限等。您的便利，是一群有理想的人在背後默默努力的結果，希望您珍惜！同時也提醒您注意網路禮節，以避免不必要的紛爭。



中央資管龍貓BBS站的進站歡迎畫面及公佈事。

中央雷機松濤風情站的討論區選單。

4 News

News ，網路新聞，是一種 UseNET 上的老牌服務，又稱為"電子新聞"。規模之大，足以令人咋舌：擁有一萬多個討論區，遍及全世界各連線機關單位的使用者。每天的資訊數量，多到比一分報紙還多。由於其有系統的分類方式和資訊傳遞路徑，使得它成為 InterNET 上真正的資訊交換要角。就連各 BBS 、 fidonet 的轉信也都是透過 news 達成。所以由 news 上的各 bbs tw *版也可以讀到大多的 BBS 討論區內容。要是 BBS 站上擠了太多人而太慢，這是一個不錯的選擇。在插圖中各位可以看到的是筆者正要閱讀的各類 game 討論區。另外還有關於硬體討論區、科幻小說、科學、天文、美食、經濟、產業、新聞、政治、談天等等，不勝枚舉。另外也有許多是電子雜誌。由於是採用分散式的資料處理，所以各主機不會有使用者過多的情形出現。最近有些信件也採用了 mime 多媒體信件的規格，只要有適當的讀信程式，就可以看到聲光文並重的信件了。



▲News的討論區選單。共有一萬多的討論區—包括有可能重複的～，筆者共訂閱了五百個左右。

5 Gopher

Gopher 是一種性質比較奇怪的服務。和上面提到的各種服務都不太相同。它是類似一種一層層的選單服務。上面列著各種網路資源和預先製作好的一些文件。因為網路上的資源實在太多，所以這種層層選單的服務可以讓你更快速地找到所要的資料。所以在 gopher 伺服器的選單上，可以看到除了有大量的文件可以閱讀外，同時也可以看到連往其它 gopher 伺服器、其它BBS，閱讀 news 、 FTP、連往其它圖書館的選項，是一種多功能的服務程式。由於是採用 client/server 架構（註４），所以不能由 telnet 程式來連上 gopher 。一定要用 gopher 專用程式。（也有的 gopher 專門伺服器上面就有專用程式，只要您用 telnet 作遠端簽入後就會自動幫您執行，這樣就不用再找專用的 client 了）同樣的， gopher 也有網路多媒體的版本，集聲光效果於一身。在附圖中您看到的是中央大學一部相當有名的 gopherserver ，這是第一層選單，往下選還會有更多的資源列出來。



▲GopherServer上列出琳瑯滿目的InterNET網路服務！

6 IRC

IRC（InterNetChatRelay）是眾多長舌公長舌婦們的最愛 ..... 是一種比較偏向休閒性質的服務。同樣的，是一種有專屬client（客戶端）的服務。所以要由 gopher 或由 unix 上、 PC 上的 IRC 程式來連線。IRC有許多的 chanel （頻道），按討論主題的性質而分，也有人用使用者的種類來分的。在IRC上，您可以同時和許多的人交談，認識不少網友。大多的頻道是用英文交談的，也有用各國語言交談的頻道，要注意一下才不會弄錯了。常有外國網友問為什麼中國人打出來的字都是一堆亂碼？就是沒有弄清楚我們是用 big5 碼的。如果您認為IRC是訓練英文的好地方，您可能會有些失望，因為在IRC上的使用者一方面不一定都是英語系的國家（他的英文可能比您還菜），另一方面，就算是英語系國家的使用者，一旦到了閒聊的時候，也是會蹦出一堆口頭語、怪句子（懶得打太多字，否則閒聊就太費力了）。所以要學英文，可能得碰運氣了！

7 圖書館線上服務

這是一種類似 archie 方式的服務，不過內容則不太一樣！國內外的各大圖書館，大多有非常多的藏書量和使用者，因此大多會把圖書目錄或把使用者資料電腦化。於是就配合網路而提供了不少的服務，如：線上查詢書目和期刊，線上訂書、公佈公告等。大型的圖書館更有光碟查詢系統，更方便您找書。

8 WWW

WWW（ WorldWideWeb ）是新興起的一種網路服務。原本是 CERN 為了實驗分散式資料庫而研發的一種系統，後來不知怎麼的就跳到 InterNET 上來啦！ WorldWideWeb 有人稱之為 "全球資訊網"，也有人稱之為 "tripleW"，總之就是跑不掉那三個 W 就是啦！（好在當初發明人沒有用三個 K 開頭的單字） WWW 和 Gopher 有些類似，不過 Gopher 是一層層的選單，而 WWW 則是可以隨時在文件中安插入特殊指令連到各種不同的 server 上， WWW 上的文件稱為 "home page"，在連到不同的 server 後還可以 "翻" 回原來那一頁，所以整個結構就和一本書差不多了！以上不同點都是層式的 gopher 所難以做到的。最近在 BBS 上大多也會有提供連到 WWW 的功能。而這半年多來在網路上紅極一時的，則是多媒體版本的 WWWclient&server ！又有人稱之為 "網路超媒體"。看起來就完全和一本書一樣！不但有圖，也有文字，也有聲音！而且在各要項用滑鼠點一下，就可以執行其功能，如看圖、看動畫、拿回檔案（採用 FTP 方式）、試聽音樂等，就像在看本互動式光碟雜誌一樣。（現在你知道為什麼人家會紅了吧？）附圖是要特別介紹的，左圖是筆者正在看 WWW 版的 GameBytes 雜誌有關於 DarkForce 的簡介，而另一幅則是中央氣象局所提供的衛星雲圖（每小時更新一次，比新聞更快！），中央氣象局的 WWWserver 上另有雷達氣象圖、本日、長期天氣預報等精采內容，是很不錯的政府單位的 WWWserver ！另外，美國白宮也有 WWW server 哦！想聽美國總統對網路使用者說話嗎？快加入 WWW 的行列吧！



▲ WWW 版的Game-Bytes ！精采哦！



▲中央氣象局提供的衛星雲圖。顯示三月八日下午二點是個大晴天！

以上大略地介紹了八項的網路服務，其它未列出的服務也有不少精采的！以後有機會將再一一介紹！值得一提的是，在美國，商業界的服務在 InterNET 上占了大宗！如 WWW 就常被拿來當做網路商品訂購服務、 FTPSite 也會放硬體產品的最新 BIOS 或 driver 。而台灣的 InterNET 活動則比較少這類商業化的。有人預估，這類商業活動將在民間網路活躍後大幅地增加！往後說不定您只要寄信到軟世來訂購，就可以用網路定期地看到軟體世界了呢！

本文作者為中央資管資訊 BBS 站現任站長

註一： TokenRing 、 EtherNET 都是區域網路的架構。通常只出現在公司、校園中。提供了 10Mbit/S 的高傳輸率及低價位的連線成本，在今日是相當受歡迎的架構。

註二：SLIP and PPPserver，是由電話線連上個網路系統的伺服器。只要用 Modem 再加上適當的程式，就可以連上 InterNET （這時所傳的是真正的網路資料，而不像 TELIX 所傳的只是終端機畫面）。 SLIP 和 PPP 都會給使用者的連線程式一個 InterNET 節點位置（ IP ），如此才可以使用 TCP/IP 的通訊協定連上 InterNET 。所不同的是， SLIP 必須要使用者自己按著機器分配的 IP 來調整連線程式，而 PPP 則是自動調整。

註三：電子信件（ E-mail ）是 InterNET 最重要的功能之一。使用者藉著信件處理主機可快速地發（回）信給世界上任何一位 InterNET 用戶。通常所謂的電子信件住址就是 <使用者名稱 >@<主機位置>。而現今新版的 BBS 程式也都提供了使用者 E mail 的功能。如筆者在 BBS 上的 E-mailaddress 就是 SJM.bbs@bbs mgt.ncu edu.tw 。

註四： Client&Server 是一種網路服務的架構。簡而言之， client 就代表了客戶端， ser-ver 就代表了服務端。每一種不同的 server 就有它專屬的 client 。由 client 發出所有的服務要求，而 server 全權處理之。所以一般情形下， telnet 就不能連上 ircserver （因為 irc 的 client 不是 telnet ，所以認不得 telnet 的控制訊號）。



特約翻譯高手

不管您是某某大學高材生，某某大專的高校生，還是某某醫學院的苦學生，只要您英文的功力一級棒，聽、翻、寫都只是小 Case ，那恭喜您！您的一隻脚已經踏進生財之路了。至於另一隻脚要如何踏進來呢？請看下面說明．

一、應徵所需相關資料：

1. 個人履歷。
2. 目前使用之電腦配備。
3. 英文自傳。
4. 方便與您聯絡之時間與方式。

二、相關事項：

工作地點：桌前、床上、西餐廳、泡沫紅茶店或是您的 SWEET HOME ，我們都不會有意見，最好附近有郵局，這是我們的一點建議。

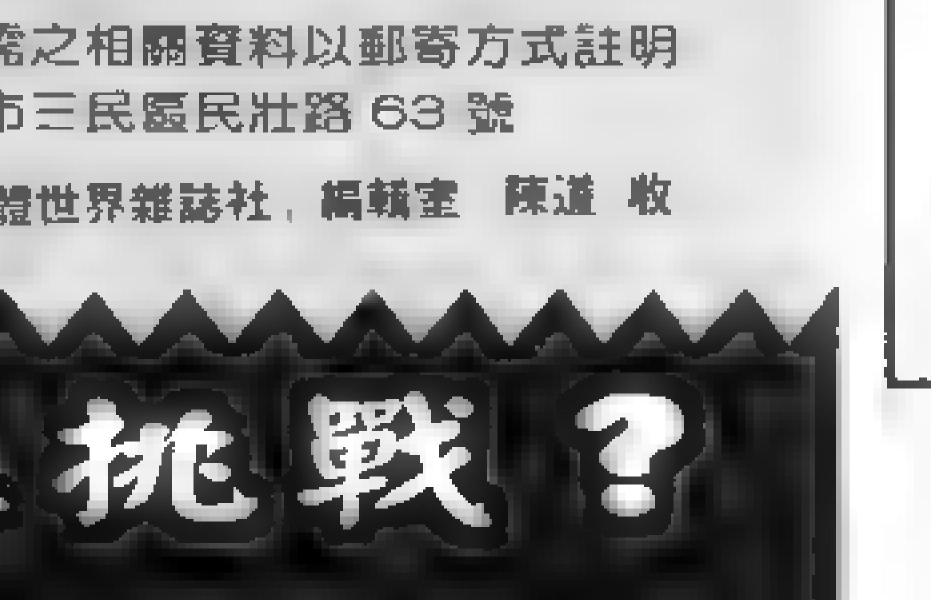
工作時間：朝九晚五？三更半夜？由您自選，不過要來得及交稿。

待　　遇：錄取後，文章一經刊出必有稿費，而且在任期內軟體世界雜誌完全看免錢的。如果您已是訂戶，我們也會自動延長您的期數。還有神秘禮物？？？……

三、聯絡方式：

請將第一項所需之相關資料以郵寄方式註明應徵字眼逕寄高雄市三民區民壯路 63 號

軟體世界雜誌社，編輯室　陳道　收



奇幻圖書館

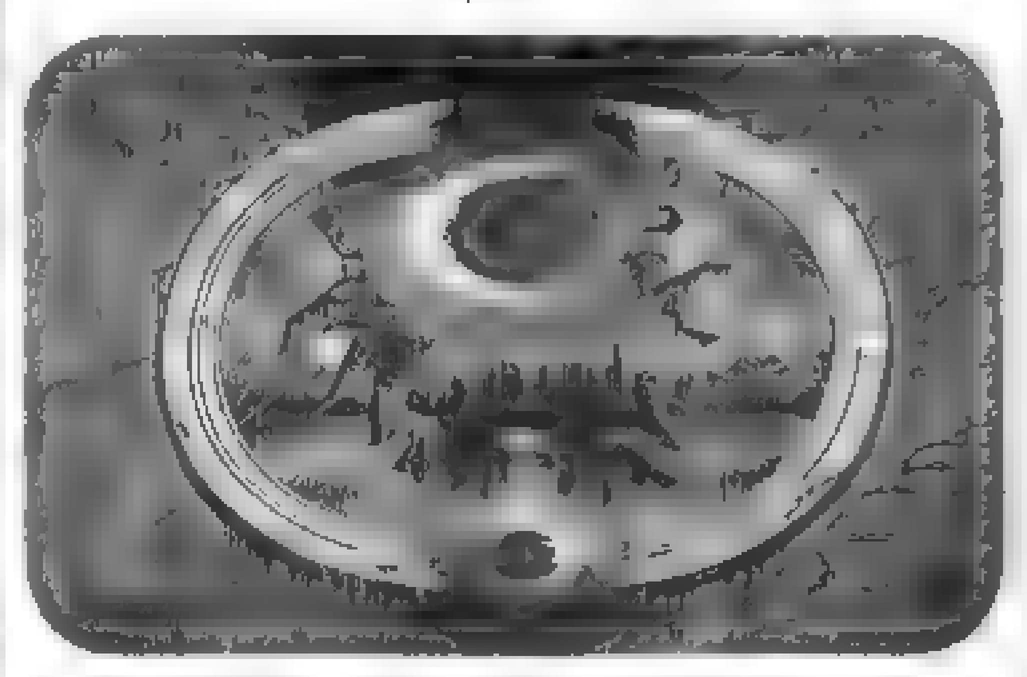
／Lucifer

闇黑之劍三部曲(下)

第三篇

"闇黑之劍的勝利"

登場人物介紹



詹姆士·波利士將軍（ Majou James Boris ）：諸世界派來的"探險隊"中的防戰隊指揮官，為人剛直，不苟言笑，這次的任務卻面臨了他一生中最大的挑戰……

幻術師滿州（ Menju the Sorcerer ）：原先被放逐到邊境之外的魔法師，此次好不容易有機會回到辛姆哈倫，打算使用法力控制"探險隊"，進行滅種大屠殺，建立他個人統治的法師王國。

很快的，已經過了一年了，在這一年中，雖然用盡了各種強力的法術，但卻沒有人能從沙里昂石化的手中取下那一把擁有強大威力的"闇黑之劍"，雖然沙里昂的手上傷痕斑斑，但他仍然為喬朗守護著這一把劍；然而大家都沒有料到的是，這把劍的主人竟然真的能再回來；喬朗意外的發現他竟然輕易的可以取下那把劍，為了不忍心再看到沙里昂受苦，喬朗一劍刺向石像的心臟，剛好碰巧破了這個石化的魔法，喬朗於是決定帶著他半瘋的妻子關朵琳和沙里昂繼續他們的旅程。

另一方面，沙拉肯和馬里昂正處在一觸即發的狀態下，沙拉肯使用早已封印的科學知識來幫助製造軍備；而莫西亞則利用沙里昂被處刑一週年的日子前去邊境探望他，可是卻發現了邊境的天候極其異常，颳起了前所未有的大風暴，連邊境都不復舊況，幸賴辛金的搭救，兩人才逃出了險境，當然也找不到沙里昂的石像和"闇黑之劍"，辛金雖然道出了實情，說出喬朗已經回來的事實，但是傑洛德則不相信他，而開始擔心"闇黑之劍"是否已經落入了沙維爾的手中。

而沙維爾經過執法者的幫助在邊境經過了徹底的搜索之後，也發現了同樣的狀況，不同的是他則下令執法者如果發現了他的蹤跡，立刻殺無赦，要盡一切力量阻止遠古的預言實現，一方面也防止"闇黑之劍"落入傑洛德王子的手中，為他所用。

終於傑洛德王子和他的沙拉肯軍隊完成了戰鬥

的準備，他們照著傳統的方式向馬里隆宣戰，而馬里隆方面也欣然的接受挑戰，傑洛德和沙維爾都對自己的戰力充滿信心，決戰則是在一個稱爲〝光榮戰場〞（Field of Glory）的地方，舉行，因爲前人懼怕戰爭所帶來的巨大傷亡，所以限定兩個國家若起爭端則必需在這個地方打一場不流血的戰爭以決定勝負，避免全面性的戰爭，所以甚至還會有貴族前來觀戰，而軍隊的調度則是由一個類似棋盤的戰場縮小投影，雙方的作戰本來一切正常，但突然在棋盤上的軍隊遭到了看不見的敵人攻擊，雙方都誤會這是對方的秘密武器，可是敵我都同時受到攻擊，傑洛德王子決定前去沙維爾指揮的地方直接和他交涉；而莫西蒂和辛金則偷偷的前去戰場上一探究竟，在戰場上他們發現死神四處橫行，鋼鐵製的怪物四處爬行著，見人就殺，而還有一批穿著閃耀衣服的人類會從手中發出光束來取人性命，兩人完全被眼前的景像給嚇呆了，幸好遇上了執法者的首領，將兩人一起帶到了沙維爾的指揮所中。

沙里結驚訝的發現，喬朗在過去的一年中，竟然在魔法護罩外面的舊世界中過了十年之久，並且大概的了解到，當年這一群法師逃到這裏來之後，很快的樹立的防護罩以防止舊世界的敵人追來，但同時也把魔法的力量給關閉在這個世界之中；雖然舊世界失去了魔法，但是人們一直沒有忘記它的力量，仍然一直在找尋它的蹤影，終於在稱爲喀辛基號的星球上找到了它，可是先人所立下的防護罩太過強大，即使是最先進的科技也無法穿透它；這時辛姆哈倫上的人們開始忘了當初護罩建立的目的，開始把一些犯重罪的魔法師趕進這個在時空上保護他們的護罩中，雖然大部份的法師會瘋掉，但也有少數的法師有足夠的理智能夠在這個全然陌生的世界生存下來，幻術師滿州是一個，喬朗也是，但是關朵琳就沒有那麼幸運了…在這十年的時光中，滿州研究出一個理論，被放逐的魔法師之所以不能回去是因爲他身上的力量和護罩相斥，而喬朗的特殊體質將可以讓他在穿透護罩的同時讓它解除掉，而所有的人就可以自由進出辛姆哈倫；而喬朗也被高階層的人士說服，相信只有讓兩個世界重新結合才是最好的，可是當他回到辛姆哈倫的時候，卻發現這個世界的不義、無知依舊，他放棄了自己的計劃，正準備回到舊世界再也不回來的時候，卻發現兩個世界都背叛了他……

所有聚在沙維爾的臨時避難所的法師們都陷入了絕望的深淵之中，沒有人知道要如何和另外一個世界的敵人作戰，連法力高強的沙維爾都死在敵人的武器之下，眼看著這一小撮法師就要被消滅的時候，喬朗出現了，他率領著這一群法師對準這些鋼甲怪物的弱點攻擊，同時再加上這些舊世界的人對於魔法的無知，辛姆哈倫的人們換來了一場犧牲慘重的勝利，但是一場勝利並不代表全部，這時舊世界〝探險隊〞的顧問，幻術師滿州在重新得回他的法力後，他真正的野心開始展現了……

〝一但我們的援軍抵達的時候，他們也會落入你的控制之下，就像我的部下和我一樣。〞詹姆士．波利士繼續用不帶感情的聲調說道。

〝在我的命令之下，他們會殺死在這星球上的每一個男人、女人和小孩；除了那些可以增強我的法力的牧師之外，我要通通殺光！〞

〝這是大屠殺！〞將軍憤怒的漲紅了臉，〝上帝啊！你要做的是消滅整個星球上的居民！爲什麼？〞

〝爲什麼？〞滿州臉上的笑容跟他以前在舊世界的幻術表演一樣迷人。〝這不是很明顯嗎？只有我擁有魔法的力量，我和我的子孫們，嗯，這提醒了我一件事，我要自己去找一些女人來給我傳宗接代；靠著魔法的力量，我和我的家族將可以統治全宇宙！而將沒有任何的魔法師活著和我對抗！〞

～摘〝闇黑之劍的勝利〞第二章第一節〝敵人〞（The enemy）

喬朗就被馬里隆的居民公推出來做他們的領導人，並且決定在〝探險隊〞的援軍能抵達之前就把他們全部消滅，不留活口，並且再緊急的重建防護罩，把辛姆哈倫再度安全的隔離起來，只要他們的計劃能成功的話……



但是辛金又再度因爲〝只是好玩〞的原因把喬朗給出賣了，他把滿州帶去和大主教凡帝見面，並促成了他們兩人之間的合作，條件是滿州要帶他回到那個跟辛姆哈倫隔離已久的〝美麗新世界〞；因爲喬朗的妻子關朵琳事實上並不是瘋了，而是成了〝靈界之道〞的法師，只是她被困在亡靈的世界中，不知道要回來人類的世界，於是辛金假意建議喬朗把關朵琳帶到位於興山之顚的〝亡靈之廟〞，或許在那裏可以找到醫治的方法。

但是雙方面都各懷鬼胎，凡雅派出了殺手帶著從戰場上撿到的手槍在那裏埋伏意圖奪取喬朗的生命和〝闇黑之劍〞，而滿州也埋伏在那裏，只是他的打算是把喬朗和〝闇黑之劍〞一起帶回外世界去；而另一方面在喬朗一離開馬里降的時候，外世界的〝探險隊〞就先發制人，開始攻擊馬里降這個人名之城。

主教派出的殺手輕易的就殺了帶著關朵琳而來的喬朗，但隨後卻驚訝的發現另一個喬朗的出現，原來先前的喬朗是辛金爲了讓滿州把自己帶回外世界所喬裝的，沒想到卻反而做了喬朗的替死鬼；但是喬朗在接下來的攻擊中也身中數槍，而滿州則以無線電叫來空中支援想要把自己救出險地，但是他的希望卻毀在一雙火龍的烈焰中，久了之後連滿州也死在刺客的魔法火焰下，沙里結爲了保護關朵琳，又再度的冒險吸取刺客的法力，在刺客正準備也把沙里結化成飛灰的時候，在一旁掙扎起身的喬朗鼓起餘力，奮力一擊奪走了刺客的性命……



衰弱的喬朗站在〝亡靈神殿〞中，看著地上的死屍，他突然意識到，一切的仇恨都只是由無知和盲目而來的，如果他原先的計劃成功了，〝探險隊〞被全部消滅，辛姆哈倫再度被封閉在它小小，安全的防護罩中，但是這又如何 ?! 兩個世界的無知、盲目，和它們帶來的仇恨依然存在，完全的隔離才會帶來更嚴重的誤解，喬朗不禁感到有些動搖，接著亡靈們又藉著關朵琳之口而告知當年預言的時候其實預言並不完整，喬朗回到辛姆哈倫時，他手上所掌握的命運是辛姆哈倫毀滅〝或救贖〞！喬朗終於體認到他的使命，於是毅然決定將禁錮已久的魔法解放到全宇宙去。

只有依存有魔法的辛姆哈倫的歷史已經結束了，但宇宙中的魔法才正要開始哩！

科幻&魔法

玩了這麼久的遊戲，筆者不但是個科幻迷，同時也是個 RPG 迷，不過這裏不是要詳談每個遊戲的內容，只是用一點點的篇幅來跟大家聊聊一些 RPG 的法術設定（以後有機會再專門寫一篇來介紹，這次假的只是聊聊而已），記得筆者當年第一次接觸〝創世紀三〞（ Ultima Ⅲ ）時，法術就那麼稀稀落落的十幾二十種，記得在戰鬥時也就只需要二十六個字母鍵就夠把牧師和巫師的所有法術都包括了，時代較接近的〝巫師神冠〞（ Wizard's Crown ）SSI 出品的法術也是有點寒酸，能擺上檯面的也只有〝火球術〞（ Fireball ），〝重擊〞（ Serious Waund ），治療嚴重出血（ Cure Serious Bleeding ），當下一眼就看的出目的和效果如何。單單比較法術系統的話，〝冰城傳奇一代〞（ Bard's Tale ）就複雜多啦！幾乎可以說是拿這些眾多的法術來當最大的賣點，法師的種類就分爲五種，〝魔術師〞（ Magician ）、〝咒術師〞（ Conjurer ）、〝幻術師〞（ Sorcerer ）、〝巫師〞（ Wizard ）、〝大法師〞（ Archmage ），最前面兩種是一開始就可以擔任的職業，而每一種法師每昇二個經驗等級就可以施下一級的法術，而在法術等級昇到三級之後就可以轉職成另一種法師，在擔任過其它四種法師之後，才可以擔任大法師；而法術的資料也很詳細，內容有有效距離、所耗法力點數、施法對象是一個、一群還是全部，法術是用四字的代碼來代表，名稱也相當的華麗，〝龍之烈焰〞（ Dragon Breath ）啦！心靈之擊（ Mind Blast ）啦！都開始出現了。說到這裏突然想到一個更早的遊戲〝幽靈戰士－－魔神之吼〞（ Phantasie Ⅲ－ Wraith of Nikademus ），他

的魔法真的是樸實無華，法術總共只有十四種，每一個又分成四種強度，像閃電術吧，它就是閃電術一、二、三、四，分別耗一、二、三、四點法力點數，威力當然也成正比，最後還有二種召喚元素的法術，再加上一個編號 56 還是 57 的〝神授之術〞，好像可以叫〝木頭王〞（ Lordwood ）來參戰還是什麼的，就這樣啦！當年我們這些玩家也還真是猛，它的 PC 版標榜的是史上升級需時最久的遊戲，偏偏我們就是被它整的不亦樂乎，想起來還真是有些傻勁，呵呵……

後來就是〝創世紀四〞（ Ultima Ⅳ ）（抱歉！在下一直不喜歡巫術系列，所以別怪我沒提他們，我是真的沒玩過。），嗯，相信大家都很熟悉，它的法術分為八環，需要五種還是六種藥草來配成法術（這個嘛，我再來算算看，硫磺（ Sulfururus Ash ）人蔘（ Ginseng ）、大蒜（ Garlic ）、黑珍珠（ Blak Pearl ）、蜘蛛絲（ Spider silk ）、血苔（ Blood moss ）、龍葵（ Night shade ）、曼陀羅根（ Mandrake root ），糟了！是八種，硫磺是攻擊性法術必需的、人蔘是治療法術用的、大蒜除了調味外還可以驅除邪惡、黑珍珠則是投射法術的關鍵、蜘蛛絲則是凝聚之用、血苔跟速度有關，龍葵則是劇毒、曼陀羅根則可以加強法術的威力。），而且法術的名稱都用一些拉丁文的字首或字根來代表。如luminae代表光，Flam 跟火焰有關，感覺起來當然相當棒。稍後的冰城傳奇Ⅲ－命運之賊（ Bard's Tale Ⅲ－ The Thief of Fate ）則加入了兩個地理師、傳奇師的新法術種類，其中地理師可以從別的職業轉來，並且保留之前的能力，這一代中因為沒有以前專門恢復法力的地方，所以玩者只能靠著一種〝和諧之石〞（ Harmonic Gem ）來恢復自己的法力，因為這一代人物的等級會很高，法力點數往往高達一、四百點，要靠自己恢復不知道要等到哪一年，所以法師身上往往裝滿了它們，有時還得勞動大家幫忙背，搞得大家像礦工一樣背著一大堆石頭跑來跑去，真是受不了，後來呢？沒有後來啦！ EOA 除了出了一個冒險編輯器外就沒啦！沒人知道它為什麼不出四代……大概是謎題太難編了吧！

後來呢這個SSI開始和 TSR 合作啦（時間的順序不一定完全正確，但是不會差太多），於是我們熟悉的金盒子系列就開始出現， AD&D 的系統也進入了冒險者的生活中，雖然玩者在玩這些遊戲的時候可能看不到十分詳細的記錄，覺得設定其實不是很詳細，但其實是因為有許多設定在金盒子系列中的說明書內為是屬於電腦計算的範圍，索興它就不寫明，所以讓玩家覺得好像設定不足，不過根據筆者手上的一份 AD&D 第二版規則的完整法術表列指出，法師的法術種類完整的數目就超過四百種，舉個例子吧， AD&D 的玩者應該都很熟悉的 Fire Shield ，可以反彈回一半傷害的保護性法術，他的設定如下：

- ●等級：第四級
- ●有效距離：0
- ●成份：V S M（這是代碼。）
- ●持續時間：2 回合，每等級再加一回合
- ●施法耗時：7
- ●影響範圍：施法者本身
- ● Saving Throw ：無（簡單的說，這一項是以目標對魔法的抗力來決定施法的成功與否。）

可以說是相當詳盡的設定啦！

接下來的創六、創七中加入了魔法書可自動調配法術的功能，省去了我們一邊找配方，一邊加配料的麻煩，市面上也出現了一些比較多變化的副做魔法系統，讓玩者可以自行取捨出一個最合適的法術（武士傳說〔 Knight's Legend 〕好像有，較近的例子是 Arena ： Dagger Fall － Bathesda 的作品，據說將由松崗代理。），讓玩者的自由度大了很多，可是得花很多時間去拿捏分寸，有些麻煩，其他同一時段的 RPG 像魔法門等在法術上沒有重大的突破。最後一個最重要的事件要算是創八的出現，它的魔法系統除了沒啥新意外，另外在親和度上達到了一個新低點，複雜度上則把玩者帶回到了上古時代，又得再度自己滿地撿一些硫磺來作魔法配方不說，還得要自己動手調配法術，好不容易做完，還得要從背包中一大堆的物品中找出那個標誌來才能施法，有些…情…要…在地…打蠟燭，玩五角星遊戲，物品稍稍放錯位置就失效定了，幹嘛啊？管魔又不懂幾何學，除非是要我把這一套系統變…了，不然我才沒那麼多時間跟你耗咧……

接下來再看看科幻的 RPG 吧，說起這個，筆者就不由得有些感概，科幻類的娛樂以許多形式出現，有電影、電視、小說、遊戲，在遊戲中又有冒險、戰略、 RPG 、動作，偏偏在 RPG 的產量上一直不多，而冒險類的遊戲自從 Legend 加入戰局

以來就一直佳作不斷，讓人好生羨慕，唉…不管了，先來談談科幻類 RPG 吧！歐州公路戰（ Roadwar 2000 ！ Europe ：SSI出品）算是我第一個接觸的科幻 RPG （在那之前有一個叫Star Command 星際突擊隊的遊戲，可是那時我還沒有 IBM 哩，所以……），它是Roadwar 2000的歐洲版（原來在美國），整個風格很像衝鋒飛車隊（ Mad Max ），也是在核戰或生化戰（記不得了，設計者要怎樣毀滅自己的世界跟我無關）後一群人在歐州開著車想法子要解決恐佈份子的威脅，好像得找到無線電和特工才能完成遊戲的樣子，雖然當時的畫面很差，但是想像自己開著巴士和人家對轟的感覺也滿過癮的，讓小弟沈迷了一段時日。（我覺得"陽犬號"［ Sundog ］和"銀河飛鷹："［ Elite ］的故事性太弱，於是就不把它們當做 RPG 來看，還請愛用者見諒。）

說到車子對轟，筆者絕對就要把"飛輪武士"（ Autoduel ）拿出來緬懷一下，開著自己設計的車車在公路上幫人跑腿送貨或是在競技場跟其他的車子作戰，用無後座力炮和火焰噴射器跟人家對轟，我的小人還可以走出車子來撿廢鐵哩，想當初我可是從"門外漢之夜"一路白手起家的，打到後來開著裝甲奇厚的烏龜車在路上壓地雷都沒事，最後終於逮捕"大哥大"（ Mr. Big ）歸案，真是連做夢都會笑，當年的 Origin 可不像現在的"配備終結者"啊！

接下來就是筆者到現在仍不能忘懷的"荒野遊俠"（ Wasteland ），玩者要在1999 年之後核戰浩劫洗禮的美國內華達州冒險，進而發現毀滅世界的陰謀；拿著霰射來福槍、烏茲、突擊步槍和各種機器人和突變生物作戰，再加上它本身的五花八門的技能系統（用的次數多了，等級就會自己提升），還有環環相扣的劇情，夠多的支線，但卻不會讓你偏離主線的多線多解謎題（筆者一共玩了三次，每一次都有新的發現，再加上很新奇的劇本寫法（它是把重要劇情寫在說明書上，加上編號，遊戲在適當的時候會叫你去看劇本第幾號，不過如果玩者一直偷看劇本，肯定會被誤導，當年筆者就把劇情整個搞錯了……）使得這款 EOA 的作品大受歡迎，列入了 CGW 名人堂之中，可惜後來出了一個續貂之作"Fountain of Dreams"把招牌給砸了，真是晚節不保……

另外一系列的"未來之魔法"（ Future Magic ）也是感覺相當不錯，它的登艦作戰很新奇再加上劇情很有連貫感，於是筆者又再去買了同一個系統的"鐵血傭兵"（ Hard Nova ）來玩，可惜感覺沒啥新意（不過戰鬥時只要一直按Enter就好，不是太麻煩），在玩家之後也就提不起勁再玩一次。這一段時間中還好有SSI的"二十五世紀－巴克羅吉斯"的"拯救地球"（ Count Down to Doomsday ）和"瑪瑞斯計劃"（ Matrix CuGed ）來填補空虛，這一系列的源自漫畫改編的系統，甚至還有電視影集哩（中視有播過），玩起來自然格外過癮，"拯救地球"一開始的一段被困在廢船上被追跟基因工程改造的怪物作戰的那種氣氛營造的很成功，讓人有重演"異形"的感覺，再加上一些太空中船艦作戰的特色讓玩者可以在上面耗上許多時間，一些像針槍（Needle gun）、火箭槍（ rocket pistol rifle ）等武器的威力也讓人回味不已，可惜這些都已成絕響，不知道 TSR 什麼時候才會自己出遊戲。

再來就是"激戰 M 星雲 II"（ Starcontrol II ），這是 Accolade 出的，相當詭異的是，它的一代是動作和戰略遊戲；不過在第二代出現的時候，它豐富的劇情和幽默的對話，使玩者心甘情願的在宇宙中尋找結盟和礦藏，還有"先驅者"（ Precursor ）的科技裝置，其中有一段是隻長相像蜘蛛的外星人要求去消滅"終極邪惡"，他們被這種怪物追到發展出太空旅行科技而逃到衛星上住，結果"終極邪惡"只是一群像小熊一樣呆呆的弱小野獸，真是受不了作者的幽默，最後再加上可以操縱的船艦很多種，更增加了可玩性（這個我也玩了兩次，不過好像還有一些科技沒發展出來。），最後炸毀超級戰艦 SaMatra 的時候反而覺得可惜，怎麼這麼好玩的遊戲一下就結束了，它的結尾還暗示有續集，可是續集呢？人家要玩啦……

還有一個 Newworld Computing 的不一樣的遊戲，"天際寒星"（ Planet's Edge ），是描述地球在一個意外中突然消失不見，而月球基地上的人們只好踏上了尋地球之路，遊戲中有八個特色不同的星區可供探險，目的是要找齊一個空間旅行裝置的八樣零件，而玩者的船艦也可以逐漸昇級，再加上每一次探險帶回的戰利品或科技知識都可以提升基地的製造能力，只要水準足夠，玩者可以複製出任何外星人的武器或護甲及艦載武器，而玩者也必需在星際間搜集各種礦藏以便製造出更強力的產品，這種精密的科技進化系統是最吸引玩者的地方，不過難度實在高到嚇人，筆者最後實在受不了，

只好祭出〝遊戲兔星〞才過關斬將，不免是一大遺憾。

筆者最想要看的類型是能把魔法和科學一起呈現的 RPG ，因爲這一門是現實中的高深知識，門是傳說中的高深知識，兩者一起呈現出來的時候會出現許多有趣的對比，像魔法巨像（ Golem ）其實就是機器人的起源，變形怪（ Shape-shifter ）和 T-1000 不也是非常接近的嗎？使用天氣控制器和召喚雷暴哪一個比較有用？雷射光和魔法火焰哪一個會獲勝？這些都是十分有趣的課題，可惜沒有這樣的作品出現，或許你會說創世紀的世界中不是也有科學嗎？但是兩者發展的水準不成比例，法術中連時間暫停都有了，可是科學也才發展到使用火藥的程度，這樣實在很難表現出〝科學〞和〝魔法〞兩者根本上的衝突性，兩者至少要在一個相同的水準上才能擁有足夠比較的相同基準點，也才能把劇情的深度和廣度給呈現出來，總之實在很可惜……

Witch Hunting



在〝闇黑之劍三部曲〞中最前面序曲中提到的因爲無知和盲目的緣故，在中世紀掀起的大規模狩獵使用魔法的巫女和巫師的可怖活動是的確存在的，當然甚至連黑貓和塔羅克牌、水晶球等等一切跟魔法有關的道具或生物也一起跟著倒楣，而這一段時間卻是從文藝復興時期到君主專制時期，在知識上力量擡頭的相對開明時期，爲什麼這種愚昧的暴行反而會發生呢？也許是當時席捲歐洲的鼠疫和百年戰爭的緣故吧！人們不肯甘於接受這樣的天災和人禍，於是他們要找出一些人來做代罪羔羊來舒他們的怨氣吧！筆者對這段歷史因爲這一套書而產生了一些興趣，查到了一些資料，在這裏跟各位讀者分享一下吧！

爲什麼女巫會不見容於中世紀的社會呢？因爲女巫被認爲是魔鬼的僕人，替他效勞，將無辜的靈魂交給他享用；而中世紀教會的神學家是怎麼看待魔鬼的呢？

魔鬼是惡的化身，是撒旦、冥王、地獄之王，是大誘惑者－上帝的主要敵人、競爭者和誹謗者，有時魔鬼被說成是由於卑劣的惡習－嫉妒和傲慢，而被上帝貶到塵世來的墮落天使（也就是 Lucifer ）及其兇惡的戰士。通俗拉丁文本《聖經》中的《詩篇》第 96 篇第 5 節說，外邦的神都是妖魔鬼怪。而《新約》啓示錄第十二章中說道：〝天上又現出異象來：有一條大紅龍、七頭十角，七頭上戴著七個冠冕。牠的尾巴拖拉著天上星辰的三分之一，摔在地上（據說這一段是代表墮落天使路西法率領三分之一的天使叛變，姑妄聽之吧！）……在天上就有了爭戰。米迦勒同他使者與龍爭戰，龍也同他的使者去爭戰，並沒有得勝，天上再也沒有牠們的地方。大龍就是那古蛇，名叫魔鬼，又叫撒旦，是迷惑普天下的。牠被摔在地上，牠的使者也一同被摔下去…〞他們到處勾引世人，佔有人類的靈魂；他們陰險、狡詐、殘酷不仁、淫蕩醜惡。奧古斯丁把魔鬼說成是「猿神」，是神的主要對手－大術士、巫師和魔法師。他們能夠幻化爲人，隱身遁形，瞬息千里，能夠使〝預先把靈魂出賣給他的〞人得到各種飛天遁地的神通、各種人世間的幸福，賦予他們破壞一切的能力。魔鬼能猜到人的思想，把人從一個地方移到另一個地方，能使怪物出世，還幹著一切能想像到的令人厭惡的罪惡勾當。據教會學者說，如果上帝有三副面孔，那魔鬼便有許多副面孔，有無數罪惡的化身。

消滅女巫最負盛名的領導者，最權威的魔鬼學專家－多明我會宗教裁判員施普林格和英斯季托里斯在捉拿女巫的指南〝女巫之錘〞中說，那種同魔鬼締約（或明或暗的）並把靈魂出賣給魔鬼的人，是魔鬼的後裔，這就是能夠損害周圍的人使之中邪

的巫師或女巫，他們說，這種〝與魔鬼訂約〞的人不僅能幹使人不幸的勾當，而且也能夠進行籠絡人心的非常受歡迎的法術。他能夠使愛情得到保證，能夠治癒不孕之症，還能夠用百分之百靈驗的方法讓爲他效勞的人發財致富，一夜之間富甲一方，令人艷羨不已。

〝女巫之錘〞發表於十五世紀末，號稱妖法和巫術的知識寶庫。這一不祥的著作十分詳細記載了女巫的〝罪行〞，提出了消滅女巫的工作細則。例如，〝女巫之錘〞說明，魔鬼能夠化成〝男夢魔〞（ Incubus ）和婦女性交，或化做女人〝女夢魔〞（ Succubus ）委身於男人。施普林格和英斯季託里斯說道女巫本身之所以不發財，是因爲她們根據魔鬼的意志，準備爲極小的報酬而羞辱造物主，並避免因自己的富裕而惹人注目。

教士在據說爲被魔鬼迷惑的人驅魔的時候，除了使用聖水、聖餅、十字架外，要念這樣的咒語：〝滾開，假話連篇，横行不法的惡魔；滾開，面目可憎的撒謊者，被放逐的天使；滾開，徹頭徹尾無知的惡狼；滾開，魔鬼；滾開，現有一切動物中最壞最下賤的動物；滾開，異端之神，被放逐受永恒之火的地獄之怪；滾開，充滿貪婪的的騙賊和野獸；滾開，野豬，被放逐永遠受痛苦的邪魔；滾開，勾引婦女的淫棍；滾開，一切災難和罪行的根源；滾開，人類的惡棍……〞；嗯…這世界上能夠一口氣唸完這麼長咒語的人大概只有脫口秀的主持人吧！而這種人呢，就連妖魔我也不建議你去靠近他（不信 ?! 你去看看大衛・賴特曼（ David Latterman ）的節目就知道啦！）

既然魔鬼的惡行如此之多，如此之可怕（還包括了讓驅魔人說那麼長的一串話，口乾舌燥汗流浹背……）。那麼要拯救無辜的受害者，理所當然要追究其爭撲殺〝魔鬼的僕從〞，不過雖然在西元八　九年的巴黎公會議就通過了反對巫術的決定，但過久後的時間中，宗教法庭大部份的時間都在對付〝異端〞，而沒有多餘的力量去追究這些横行的女巫和巫師，因此看到十四世紀迫害巫術的規模還不大，而在當時〝巫術〞的案件是屬於政府和教會雙重管轄的範圍。西元　一六〇年，宗教法庭曾請示教皇亞歷山大四世，是否能把〝鎮壓巫術〞作爲法庭的工作之一。當時亞歷山大批示說：〝委託給汝等之信仰乃非常重要，汝等不能分心追究其他罪行。故只有當占卜和巫術案件明確由異端引起時，才必需按宗教法庭的制度處理之；在其他情況下，此等案件應交給以前爲此而設的法庭。到了十四世紀初期可就是另一個完全不同的情況了。

西元一三二四年，方濟各會教士理察・萊德才德在愛爾蘭以施用巫術罪判決了十二人—七名婦女和五名男性，他們被告發拋棄基督，侮辱聖禮，把祭品拿給時而以摩爾人（當時的阿拉伯人，大都信仰回教，也就是〝外邦神〞的信徒，難怪他會用這個形象出現……）時而以黑狗、公貓的形象出現的魔鬼，被告承認用未受洗禮的嬰兒腦子，特種植物及各種說不出的髒物在被斬首罪犯的頭蓋骨中煉製使人中邪的迷藥，西元一三三五年圖盧茲宗教裁判官彼得・居伊審判了幾個女巫，用嚴刑迫使他們承認同撒旦締約，參加崇拜冥王路西法的狂歡晚會，被告後來翻供，但仍被燒死，而〝女巫之錘〞中也聲稱，〝異教信仰中的主要一項內容便是相信確有巫師…〞（難怪創世紀當年會被衛道之士痛説……）

當時的人還相信，女巫和巫師能夠用符咒招來天災—乾旱、洪水、冰雹、瘟病、狂風、巨浪、閃電及中世紀十分流行的瘟疫及其他疾病、不幸事故、火災；他們能使人中邪、不孕、早產，能製造說不出的病痛，還能用閃電打死人，使捉拿他們的官兵恐懼等等，但顯然這些力可通天的巫師們，很明顯的在拒捕或是躲藏方面極不在行，因爲據估計，十四到十五世紀，被控爲〝巫師〞而處死的人數達五到十萬；有人認爲實際上是這一數字的兩倍或三倍，西元一四八五年，奧地利大公領地內的一個地區就燒死了四十一名女巫，西元一六〇九年，波爾多法院轄境內有六〇〇個巫師被判決，其中大部份被綁在火刑柱上燒死，洛林地區在十五年內判處了九〇〇多名巫師，連著名神父路易也在西元一六一一年被當做巫師活活燒死。在被處死的〝巫師〞中，甚至年齡有低到七歲至十多歲的兒童。

另外一個導致牽連如此之廣的原因是靠告密，宗教法庭千方百計鼓勵告密，把告密者視同殉難者，給以赦罪和金錢獎勵。而且許多告密者本身也是使用巫術的嫌疑人，正急於靠告密來自救，在這種如野火燎原的情況下，告密行爲本身的流行性瘋狂性自然也突顯無疑。舉個例子吧，有個叫特魯阿・埃舍爾的人，在西元一五七六年被捕前告密說，他能夠供出三十萬個巫師和女巫，這裏面雖然有大部份是狗急跳牆之語，但是還是有三千人由於他的告密而飽嘗鐵窗風味，遭到嚴厲懲罰。

而在審訊甚至處刑的時候，宗教裁判員往往需要靠一些同是巫術的手段來以毒攻毒，以求自保。

有些地方的居民在動私刑時，往往把有嫌疑的巫師或女巫丟入河水中，如果浮起來，則代表河水不肯接受失去靈魂的罪人，若是沈下去則代表他是無辜的，立刻開釋（說的倒也有些道理，中世紀貧苦的鄉間要能弄到那麼多好吃的東西，吃到一身肥油還能浮起來，的確是需要一些特別的本領。）另外審判員事先要為刑訊取得成功祈禱，向不幸的受難者空空如也的肚子裏灌聖水，使魔鬼在用刑時不能縛住她們的舌頭，他們給赤身裸體的女巫繫上帶子，相信這種帶子在折磨犯人上比一切鐐銬都有效；他們還念各種咒語，以迫使這些倔強固執的＂魔鬼之妻＂開口，行刑者在拷打嫌犯的時候要先剃掉他們的一切毛髮，使他們不能隱藏可以免去痛苦的＂魔鬼之符＂……

接下來再來看看一篇有關女巫的奇文吧，這是一名教士在審問過幾百名女巫之後所得出來的結論，他在西元一六三一年寫道：＂如果被告過著不道德的生活，那麼這當然證明她同魔鬼有往來；如果她虔誠而舉止端莊，那麼這顯然是偽裝，以便用自己的虔誠來轉移人們對她同魔鬼來往和晚上參加狂歡晚會的懷疑。如果她在審問時顯得害怕，那麼她顯然是有罪的，良心使她露出馬腳來，如果她相信自己無罪，保持鎮靜，那麼她無疑是有罪的，因為法官認為女巫們恬不知恥的撒謊。如果她對向她提出的控告辯白，這證明她有罪；而如果她由於對她提出的指控感到極端害怕而恐懼絕望，垂頭喪氣，緘默不語，這已經是她有罪的直接證據……如果一個受指控的婦女在行刑時因痛苦不堪而四處張望，這代表她正在尋找守護她的魔鬼；而如果她眼神呆滯，木然不動，這意味著她看見了自己的魔鬼，並且正在尋求支持她的力量。如果她還有力量挺得過酷刑，這代表著魔鬼使她支撐得住，因此必須更嚴厲的折磨她，如果她忍受不住，在刑罰下斷了氣，這意味著魔鬼讓她死去，以使她不招認、不洩露秘密。嗯，這一段文章實在有些荒謬，照這個標準看來，連我的同學都有可能是巫婆了嘛！沒有什麼人可以免除掉女巫的嫌疑，這也實在是太徹底了…

西元一五九七年，六十七歲的德國寡婦，打零工的克拉拉・蓋斯勒，由於另一個因巫術處決的女人告發她和三名魔鬼姘居及其他罪行而被捕，最後在招認的同時也因為不堪拷打而死亡。

西元一六四五年，米海利・佩爾格因＂巫術罪＂在米蘭者被處決，起因是被密告說行為可疑，在閒談時提到占星家和巫師時吹噓他能預見風暴，最後雖然招認，但只要一停止用刑，他馬上翻供，最後仍然逃不過不名譽的死亡。

西元一六二八年，維爾茨堡處決了兩個 11 歲和 12 歲的女童，和兩個同樣年齡的男孩，罪名是招供自己屬於撒旦的教堂。

在德國中部的班見格，自西元一六〇九年到西元一六三一年，那裏公開處決了九〇〇名被控進行巫術活動的人。受害者中不僅有普通居民，而且有城市當局的代表人物，包括五名市長，甚至連法官也被告發同魔鬼往來，西元一六一五年，該城的參事約翰・尤尼烏斯被自己的親生兒子作證參加女巫大會，最後被送上火刑臺…

就像這些歷史記載說的一樣西歐國家在持續兩百多年捕捉女巫和巫師的結果，消滅了十萬以上的無辜者，其中大多數是婦女，如果加上受巫術案株連失財產和地位的死難者的親友，那麼受害者當有數百萬之眾，人類的無知和盲目所造成的災難竟然可以大到這種地步…

好吧，這一次的奇幻圖書館就在些沈重的氣氛下結束了，如果各位讀者對這個專欄有什麼意見，或是有什麼推薦的書目，也都歡迎來信告訴我，大家下次見！

【附　錄】

出版商：Bantam

『闇黑之劍的鑄造』（Forging the Darksword）
26894-5 $4.95

『闇黑之劍的毀滅』（Doom of the Darksword）
27164-4 $4.95

『闇黑之劍的勝利』（Triumph of the Darksword）
27406-6 $4 95

『闇黑之劍的冒險』（Darksword Adventures）
27600-X $4.50

最後一本書是辛的哈倫的設定集，包括了在＂闇黑之劍三部曲＂中所發生的世界之歷史、地理、人文的詳盡介紹，還包括了一個不同於 AD&D 系列的紙上遊戲規則，有各種職業的完整屬性，各種怪獸的特性介紹和屬性列表，以及書中大小人物的介紹和屬性表；對紙上遊戲有興趣的玩者可以用這套系統來進行遊戲，而前面的部份則當做建造世界的模組，而對紙上遊戲沒有興趣的玩家也可以從前面的背景資料中來獲得許多樂趣。



由日換星移看企業號的沿革

/ LUCIFER

在上期的問題診療室中，有讀者提及在電影日換星移中首次出現的星艦 NCC-1701B，由於在第六十八期的 P214 中，有關企業號的沿革資料因爲時間先後順序的關係而不是很清楚，目前資料已取得，故借此科幻空間一隅予以補足，相信這對諸位星艦迷們有所幫助才是，還沒看過「日換星移」讀者們，別忘了趁還沒下檔去看個究竟哦！

□ NCC-1701D 憲法級（ CONSTITUTION ）

指揮官 Robert April
Christopher Pike
James T. Kirk
Spock
Decker

星曆二二五四年於地球舊金山星際聯邦造船廠正式服役。

星曆二二八四年，轉於舊金山星聯艦隊軍官學院執行訓練任務。

星曆二二八五年，於木塔拉（ MUTARA ）星區，於戰鬥中被摧毀

該艦服役時爲星聯艦隊最大最好之艦艇，因而許多最新配備，如實能輸送系統，曲速引擎，等等都於其上得到最好的試煉機會。

□ NCC-1701A 憲法級

指揮官 James T. Kirk
Spock

星艦"約克鎮號"（ YORKTOWN ）於星曆二二八六年，原型企業號摧毀於創新星事件後，爲紀念該艦之功績，而轉命名爲企業號；退役時間不詳。

★ NCC-1701B 精進級（ EXCELSIOR ）

於安塔瑞（ ANTARES ）造船廠服役，雖然當時使用實驗新型曲速引擎失敗的精進號之船身，是一個非常有爭議的決定，但是由於經濟上的緣故，仍然決定採取這樣的做法。這項決定在日後才顯示出他的先見之明來，現今仍有極大量的精進級在星聯艦隊中服役，而精進級也成爲星聯艦隊中不可或缺的一部份，這艘企業號在探勘上的功績傲人，他的主要成就在於對葛拉米（ GOURAMI ）星區的探勘與接觸。本艦負責詳細的繪出了 142 個星系的航行圖，並且和 17 個全新的文明接觸。艦長爲 Tomas Johnson Jr

□精進級原型艦" USS EXCELSIOR

NX-2000
艦長 Styles
NCC-2000
艦長 日清蘇會

□大使級（ AMBASSADOR ）

指揮官 Rachel Garrett

於地球軌道太空站 McKlinley 服役，星曆二三四四年於納瑞達星區被摧毀。

□ NCC_1701 銀河級（ GALAXY ）

指揮官 Jean-Luc Picard
Willam Riker

於星曆二三六三年於火星烏托邦造船廠正式服役。星聯共計建造了六艘銀河級的戰艦，第一艘爲銀河號，第二艘爲大和號，摧毀於一次外星電腦病毒事件，因反物質外洩而爆炸。其餘資料不詳。

當 1701 D 進行碟型艦身分離作業時，只有副艦身具有曲速的能力，同時也具有作戰的能力，根據星艦航行手冊，碟型艦身可以降落於星球表面，但是這項行爲將會嚴重損壞碟型艦身，導致無法修復的後果，所以該項行動被當作一項最後的防範措施，也就是說它是企業號最後的救生艇。目前國外的 deep space 9 已經全部播畢，目前上檔的是新的一季的 VOYAGER，敘述一艘星艦因意外遠離家園至七萬光年處，必須找到回家的路……詳細的劇情帶以後再專文介紹，附圖爲 VOYAGER 的設計圖與外觀。



第五屆金磁片獎 得獎名單公布

一. 遊戲組

得獎名次	作品名稱	作者	獎金
金牌獎	奇門遁甲Ⅱ之神算伯溫	呂學森 陳佳靜 許碧青	20 萬元
銅牌獎	[redacted]	林明晃	10 萬元
優勝	五子棋大決戰	吳俊良	3 萬元
優勝	[redacted]	蔡宗翰 江立功	3 萬元
評審鼓勵獎	BOOM	張立元 邱庭英	5 仟元
評審鼓勵獎	正宗中國象棋Ⅱ	簡良益 郭王吉台	5 仟元

二. 創意脚本組

得獎名次	作品名稱	作者	獎金
金牌獎	[redacted]	黃俊銘	5 萬元
銀牌獎	地下敎父之上海灘	王煥文 王煥欽	3 萬元
銅牌獎	[redacted]	鍾自強	1 萬元
優勝	王子自閉症	范盛泓	5 仟元
優勝	潮汐作戰	阮育龍	5 仟元
優勝	滾球高手	林逸儒	5 仟元
優勝	天花亂墜	林燕玲	5 仟元
優勝	傳說龍	林彰瑛	5 仟元

三. 遊戲動畫組 (共9件作品)

得獎名次	作品名稱	作者	獎金
銀牌獎	Cybernetic Dream	陳信安	2 萬元
銅牌獎	[redacted]	賴昊君	1 萬元
優勝	Chimera	陳聖文	5 仟元
優勝	綠黃蜂	吳信典	5 仟元

四. 遊戲配樂組 (共 12 件作品)

得獎名次	作品名稱	作者	獎金
銀牌獎	劇終	李永裕	5 仟元
銅牌獎	神殿之歌	吳英偉	3 仟元
優勝	搖滾之歌	吳英偉	1 仟元
優勝	Ex1	呂毓榮	1 仟元
優勝	Ex3	呂毓榮	1 仟元
優勝	快樂之歌	吳英偉	1 仟元
優勝	Racing	呂聖斐	1仟元
優勝	Ex2	呂毓榮	1 仟元

4DOS 使用技巧淺談

/俞伯翰

在Windows 當道的今日，暢談 DOS 下的軟體似乎有些落伍。其實不然， Windows 有其使用親切、工作方便之優點存在；不過使用者還是必須接觸 DOS ，畢竟 Windows 只不過是架構在 DOS 下的一種作業環境而已。很多人很早就在批評 DOS ，由於需要記憶大量的指令，而且功能又不強，所以常常是初學者的夢魘，因此才會有那麼多的 DOS 輔助應用程式出現，像是記憶體管理、 Shell 、工具程式之類的。DOS命令列的指令確實不好用，不過補救的方法總是有的，坊間一些流行的 4Dos 、 ndos 等 Shell 的出現，提供了不少一般的使用者很多很方便的指令，不但功能強大而且易用。而且擁有比 DOS 更多、更強的內部命令。功能之強大到幾乎能用批次檔寫出一個小程式來！許多強化的指令甚至把 DOS 變得更漂亮了！

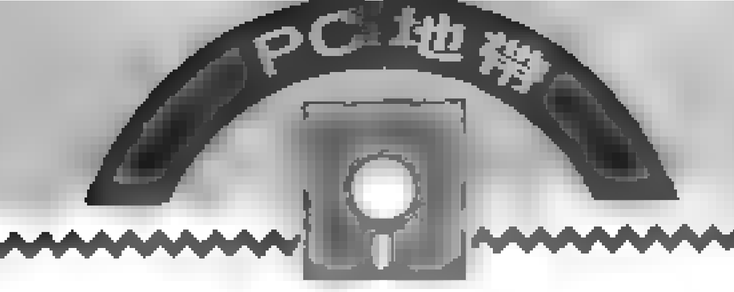
目前最常見的 DOS shell 大概就是NDOS及4DOS 了，而且也許很多人不知道他的電腦就有NDOS 的存在，NDOS 主要是附在一套相當有名的工具軟體 Norton Utility 裡面，而 4DOS 則是一套共享軟體，而且這兩套 DOS shell 還是兄弟呢！其實NDOS就是 Norton 向 4DOS 買來修改之後較簡易的版本，而且 4DOS 的取得也相當方便，從 BBS 站、國際學術網路或是坊間所賣的 shareware 光碟片，都可以看到。本文主要是介紹 4DOS ，作者使用的是 4 DOSv5 5 ，文中所介紹的指令大部份在 4dos 也可以使用。

而且此外更有一個最好的理由介紹 4dos 而非其它 shell ，因為 4dos 本身只以強化 Command com 為主，故所有 DOS 命令的用法在4dos中完全適用，功能上參考了大部份 pc 使用者的企望而成。而且採用了 Swapping 的方式其載入記憶體時只占 3 8k 和 command. com 的大小，相差無幾，幾乎不用佔額外的主記憶體及 UMB 。

在此，先談些無論是以 4dos 作 primary shell 或 secondary shell 可享用的便利資源(所謂的 primary shell 是指在 config sys 中用 shell 的指令用 4dos 取代 command com ，secondary shell是在開完機後，再執行 4dos.com 來代替 command.com)：PC 的使用者(無論是專業或非專業)，Ren， Type ，CD ，Del …等指令，在一天間中總要俥到數次。在這方面上， 4dos 提供了較理所當然的用法。

C:>Dir

這大概是每一個人接觸電腦的第一個指令，在 DOS 和 4dos 的顯示，便有極大的差別：



Ms-Dos Command	NDos command
COMMAND.COM	[4DOS]
[TOOL]	[ET3]
[NORTON]	[NORTON]
[ET3]	[TOOL]
IMAGE.DAT	command.com
[4DOS]	image.dat

右邊 4dos 以 Directory 在前，File 在後，並大小寫分別表示，且以排序後的形態出現（如果你是一個 pc 的使用者，一定會深深愛上它的設計。不要以為 DOS 同樣也提供了 sort 的功能，如果你試過你就會知道，將讓你大失所望。）

```
C:\>dir/on
[4DOS]
COMMAND.COM
[ET3]
IMAGE.DAT
[NORTON]
[TOOL]
```

大勝利，這種目錄，檔案合起來排序的方式，對你有什麼樣的幫助？Rename，這個指令更好玩了，他可以改變檔案的名稱，卻不能改變目錄的名稱，這倒是神奇了！筆者電腦玩到現在還不知道如何使用 DOS 來改變目錄的名字。除了用工具軟體之外，就是用 md、rd、del、xcopy 等命令，真是太累了！4dos 就有考慮到這一點，使用者即可免除這種困擾。

c:\>ren c:\4dos c:\4dos55 輕鬆完成！

電腦中常會有一些文件需要去閱讀，因為有了檔案，自然有閱讀的需求（指一般文字檔），除了用編輯軟體叫入閱讀之外，還可用

type filename | more

去察看，不過 type 不能直接用游標去翻到所要看的部份，必須一頁一頁的看下去，不小心換頁過頭還得重下指令再重新看一次。在 4dos 中內建 list 這個內部指令，是最好的選擇，而且還可以直接列印所要的那一頁資料。如果已經習慣下 type 這個指令，還可以用 4dos 的功能去修改，讓下 type 而自動使用 list 去閱讀檔案。

4dos的內部指令，幾乎全可使用 wildcard character *、?且參數均可接受 multiparameter 這種 multiparameter 和 wildcard 的交互自由運用的特性，將使你在一個龐大的目錄下工作，不知可減少多少辛苦!!

EX : c:\>copy *.doc .txt c:\text

在 DOS 你只能得到一個 " Too many parameter" 的訊息。而在 4dos 卻是把所有附檔名為 doc、txt 的 copy 到 c:\text 的目錄下。或者是

c:\>type *.doc 也是一樣 "No filename match"，4dos 卻是把所有的 doc 檔的內容顯示出來。此外，還有 except 指令，可以讓我們選擇不要處理的檔案。

EX : c:\>except (command.com *.bat *.sys) del *.*

結果就是除了 command.com 及附檔名為 bat 及 sys 的檔案，其他都會被刪除。其他來說像是

EX : c:\>copy [a-d]*.* c:\temp



這是把 a 到 d 開頭的檔案全部 copy 至 c:\temp 下，這本來是 unix 上的命令， DOS 上終於有了。tab 鍵我們在平時應該不常用到，不過裝了 4dos 之後使用頻率一定會增加，尤其像筆者這麼懶的人。按下 tab 鍵， 4dos 就會自動在提示符號後加上該目錄下可以執行的檔案或是可以進入的子目錄。 tab 鍵會在這些可執行的檔案循環切換。或者是我們先按下某個字元，按下 tab 鍵之後， 就會自動去尋找，以該字元爲開頭的執行檔案，這種方便的指令在檔名很常時很有用。

EX ： c:\4dos>　　　　（按下 tab ）

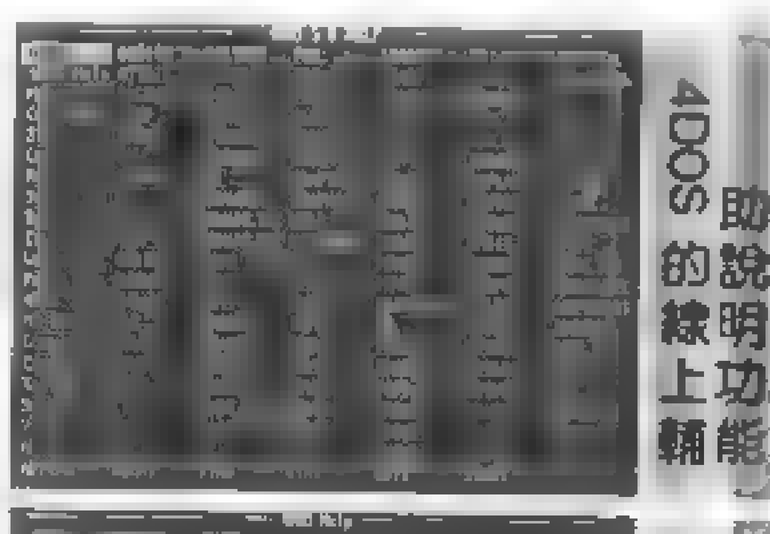
c:\4dos>4dos.com　　（自動出現 4dos.com ，我們只要按下 Enter 就執行該程式

另外在 4dos 中切到其他目錄時，連 cd 都不用打。直接在要去的目錄後面加上 "\" 就行了，

EX ： c:\>4DOS\TEMP\

→ c:\4dos\temp>

上述所提及的大多是我們會常常用到的指令，其實每個指令均有甚多的參數選項，有關的詳細資料讀者可在 4dos 的說明檔找到，另外 on line help也是一個絕佳的工具，隨時隨地按下 F1 就可以立刻呼叫 4dos 的線上輔助說明。4dos的線上 help 做得相當好，查閱指令的用法相當方便，而且很詳細。另外直接下 "help 命令" 也可以立刻查到所要的資料。







不過上面介紹東西都只是 4dos 的一小部份，而且僅限於 DOS 的指令的加強，真正 4dos 的最強處我們還沒談到呢！ 4dos 中有兩個檔很重要，分別是 4dos.ini 及 aliases 這兩個檔，這兩個檔案包括的 4dos 的一些定義，例如顯示大小寫，彩色的 dir ，甚是可以用外部指令取代內部指令呢！

緊接著，我們談一些 4dos 中較 powerful 的使用方面。

Executable Extensions

如果你對 windows 或 Mac 中 click 一個應用文件便可連帶叫出製作或播放的工具程式感興趣，則這部份是你需要的。

4dos亦提供類似 windows 以某附檔名連結某程式的功能。比如說有個檔叫 test.wav ，我在提示符號下 test 或 test.wav 它便會自動找我們預先指定好的程式去播放播放 test.wav 。

其設定方式亦與 Windows 相似。

EX ： c:\>set.bas=c:\dos\qbasic.exe

c:\>set.wav=c:\proaudio\play.exe

例如當我們執行 program.bas 時，便會自動去執行 qbasic.exe ，並且顯示 program.bas 的程式碼內容。而我們也可以在設定時加上參數，或者在所要執行的文件後加上參數。

Alias

alias 算是一種指令代換的命令，舉例來說，前面曾舉例說利用 list 來代替 DOS 原來的 type指令，就可以下

EX ： c:\>alias type list

或者是改變 dir 的顯示方式，例如原來我們用 dir 是一行列出所有的檔案及目錄，若超出一頁時也不會自動暫停而一直列下去。我們可以把它修改成不但會自動暫停而且會自動一次顯示兩行。

EX ： c:\>alias dir = dir/p/2

不過要注意一件事，用相同的指令取代時，如前例。差別在於參數的不同時，要記得在要在



取代人家的那個指令前加上"＊"，否則會造成loop的現象，而產生 alias loop 的錯誤訊息。

另外我們也可以利用一個指令取代數個指令，例如建立一個目錄要用 md 指令，進入一個目錄用 cd 指令，這時我們便可指定另外一個指令取代這兩個動作。

EX ： c:\>alias nd md %1^cd%1

這樣一來當我們用 "nd test" 時，及代表建立一個 test 的目錄，而且切進 test 目錄中。而 %1 、 %2 ……是代表參數之意，比如說前例的 %1 就是為了擺我們所要建的目錄名，或是可以放某些程式所需要的參數，比如說壓縮程式就要用到的參數。

EX ：自己作一個 move 功能的 alias ： alias mv copy %1 %2 ^ del %1

當然我們也可以先定義好一個 alias 檔，裡面先寫好我們所要的 alias ，然後只要下

EX ： alias/r c:\4dos\aliases

aliases是 4dos 本身附贈的 aliases 檔，而且裡面有詳細的說明，解釋每一個 alias 的作用，而我們自行定義的 alias 檔可以定義成任何檔名，載入法和上例一樣，只是檔案名不一樣而已。附註一點， alias 也可以定義功能鍵及組合鍵歐！比如說我們可以定義按下 F2 鍵為進中文系統， Ctrl+v 為打開看圖軟體等等，完全可以由使用者自訂。習慣 unix 的使用者，也可以用 alias 的功能把 DOS 完全換成 unix 的用法。而且 4dos 還提供一個指令 "eset" 以命令列的方法修改 alias 的設定

Batch file

一定會有人想說批次檔有什麼好講的， ndos 不但相容原來的 bat 檔，另外還增加 BTM 檔的批次檔格式，算是加強型的批次檔，而且執行速度又比 DOS 的 bat 快。它提供了更多的指令及加強原來的 DOS 批次命令，光是批次檔的寫法，就可以寫出一本書了！我們可以用批次檔寫出一個 menu、寫出一個類似 norton 的 NCD 程式。尤其 4dos 提供了一些繪框及彩色的指令，這樣一來我們也可以做一個彩色的批次檔了！其他像是迴圈的判斷、功能變數、基本輸出入及流程指令等都有包括，有興趣的讀者可以好好研究一下，網路上還有一些同好甚至會發表他們用 4dos 寫出來的批次檔，功能也不會差於商業程式到哪裡去。

variable function

4dos本身還提供提供一堆函式，這些函式可在線上輔助說明找到詳細的說明，這種東西在寫批次檔時會比較常用到，我們可以利用這些函數的傳回值去做一些判斷。比如說：%@disfree[c:，[k] 為 c 碟 free space 的值（單位 k ）

EX ：在 autoexec.bat 中加上一行

prompt[%%dosmem[k]K]PG 提示符號就變成 [644K] C:\>

到此， 4dos 一些重要的觀念，特色已介紹完畢。倒是有些非常有用的小技巧在此補充一下：

TAB 鍵：提示符號後面鍵入一個未完成的可執行檔名，按Tab鍵，則可搜尋目前目錄中符合的可執行檔。

EX ：在一個目錄中按下 tab 鍵，則自動尋找可執行的檔名，若先按下一個字母，再按 tab 鍵後便自動搜尋以這個字母為開頭的檔案。

描述的功能（ describe ），我們的硬碟裡常常會放很多很多的檔案，由於檔案太多，我們無法記下所有檔案的內容， 4dos 提供了一個很好用的功能，就是為檔案作註解。不但檔案可以註解，連目錄也可以做註解，這樣的好處是除了自己清楚之外，當其他使用者用你的電腦時也比較能知道有哪些東西。而且現在漸漸有程式支援 4dos的檔案註解的功能，比如說看圖程式 -QPEG ，免進中文看中文檔案的 CVIEW 等，這樣一來我們管理硬碟也方便多了！



CVIEW 免進中文看中文檔的

EX ： C:\>describe C:\DOS

Describe"C:\DOS" ： Microsoft DOS V6.2

此處即為註解



選擇的功能（select），一個目錄大部份都包含了很多的檔案，我們有時會要對部份檔案做處理工作，但又不是全部的檔案。這時 select 就很好用了，select 必須要和其他指令配合，就像前面所提的 except 一樣才行。

EX ： select del（＊ ＊）←記得要加括號然後就會進入選擇式的畫面，按下空白鍵為選擇所要處理的檔案，選完後按下 ENTER 就會開始處理了。而 except 的用法類似。

介紹了這些最後再來介紹 4dos ini 的寫法，其實這個檔可有可無，當某些值沒有被我們指定值 4dos 就會自動使用內定值。

下面附上一個 4dos ini 的範例

```
BrightBG=yes
HelpPath=c:\4dos
UMBEnvironment=Yes
UMBLoad=Yes
Swapping=XMS
BatchEcho=No
HistWinColor=blu on whi
HistMin=6
ColorDir=dirs  : BRI mag ; com exe bat pif btm : BRI yel ON BRI Blu ;(接下行)
               wri doc txt me hlp 1st : BRI whi ON BRI blue ;(接下行)
               ini sys drv cfg set : BRI gre ;(接下行)
               arc arj lzh pak tar zip rar ddi dcf : BRI yellow ;(接下行)
               asm cpp c h : bri blue ;(接下行)
               diz bak obj tmp ord : BRI BLI whi ON BRI gre ;(接下行)
               ico dat 386 dll : BRI white.fnt ttf ksc fon kse 24[ksmrl] ;BRI cya ;(接下行)
               mid voc wav mod s3m : BRI Blue ON BRI white ;(接下行)
               gif jpg pcx bmp mpg avi mov : bla ON BRI gre ;
ListColors=bri whi on blu
Environment=2048
Alias=1536
ANSI=AUTO
DelWordLeft=Alt-Bksp
NormalEditKey=Ctrl L
UniqueSwapName=Yes
stackSize=5120
UpperCase=YES
selectstatbarcolor=black ON bri white
InputColors=Bri Yel
```

此部份就是一些 4dos 啟動時得一些設定，其實沒有那麼少，只是大部份都使用內定值，ColorDir 的那一行就是設定 dir 時特定檔案的顯示顏色，筆者覺得大部份只有在這部份每一個人比較不一樣，其他大多使用內定值就行了。而顏色的代號請自行參考，線上得使用輔助說明。

到這裡 4dos 介紹的也差不多了，其實本文所介紹的 4dos 只是非常表面的東西，它還有其它的功能筆者尚未介紹到。說實在話介紹完 4dos 大概可以寫完一本厚厚的書了。扣掉線上輔助程式不算，光光 4dos 本身所附的文字檔手冊就超過 200k 了，因此介紹不足之處還請讀者包涵，有興趣的讀者，可以好好的去研究一下，一定可以從中發現其更強大的地方。



搶購軟世雜誌？眼尖手快!!

您可曾錯失軟體世界雜誌內之精彩內容，遍尋不著??
只有**6**天，軟體世界先期雜誌**5**折特賣無須郵購。馬上蒐藏
1995 消費性**多媒體**展**7/1～7/5** 開展
趕上一趟**松山外貿**展覽館
現場購書 只要**5**折
存貨不多，要買要快



更 正 啟 事

◎軟體世界雜誌第 72 及 73 期星馬地區之售價爲 RM$20 ，因連繫疏失，誤植爲 RM$40 ，特此更正，以正視聽，避免嚇壞本刊星馬地區之讀者，因疏失造成之困擾，再向星馬讀者致歉。
◎本刊第 73 期遊戲衛星台（ P.35 ），世紀縱橫發行之中國售價應爲600元，誤植之失，再申歉意，並感謝世紀縱橫提出指正。

軟體世界雜誌 編輯室



服務課敬告諸位讀者

一、軟體世界 70 、 71 期合訂本已全部銷售一空，請勿再劃撥郵購。
二、雜誌郵購自 72 期起，郵資調整為每本 $ 35.00 ，故自 72 期起郵購價為 $ 155.00 一本。
三、如果您有：
①維修（更新）磁片
②郵購雜誌
③雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問請撥電
（ 07 ） 3848088 分機 278 ，你將得到直接、迅速、完整的服務

星城

預定五月上旬堂堂上市



松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC.

台北市水源路 93 號 8 樓
8F NO 93 Shoei Yuan Road
Taipei Taiwan R O C

TEL (02)3654228
FAX (02)3650808

預定五月下旬整軍上市

戰棋

三國志 戰 略風格

軍象棋 棋 術精髓

戰略遊戲架構；棋類遊戲規則。
地形變化萬則；深具遊戲張力。
山林、沙漠、雪地、平原、水戰，
中國古戰場重現。
人物服飾、造型，引經據典描繪；
中國水墨畫風，勾勒神州風貌。
正規軍隊編制外，更設計刺客、說客、道士等特殊功能棋子。
講求戰略運用；兼備整軍治軍。



松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC.

台北市水源路 93 號 8 樓
8F, NO 93, Shoei Yuan Road.
Taipei, Taiwan R O C

TEL (02)3654228
FAX (02)3650808

問題診療室



屏東 唐瑞聰

問題診療室，您好：

小弟最近添購了很多配備，但有很多東西都不知如何使用，請您能給予指教：

①本人有向友人借來兩片 CD-ROM 為寧歡傳Ⅰ、Ⅱ，說明上說此片必需在 Windows 下放映，是真的嗎？類似這類的小電影是否都必須經過 Windows 來放映呢？

②為何小弟在 Windows 放映後，畫面很模糊呢？（小弟並沒有 MPEG 卡）是需要 MPEG 卡才會清楚還是須要足夠的 RAM 呢？（小弟的 RAM 為 4MB　）

③在 Windows 下放映的電影或卡通是否都那麼小呢？無法放映全螢幕嗎？

④市面上的 GAME，現在很多都要 4MB 以上的 RAM，那剛好 4MB 可以玩嗎？小弟的 GAME：『超擬真機車爭霸賽』畫面只要 RUN 到較精緻的畫面時，左邊的畫面都會有一點雜訊，玩一般的 GAME 都不會耶？

很不好意思，一下問了那麼多問題，煩你解答

祝　軟體世界：

天下無敵

唐讀者，你好：

謝謝你的讚美，我們不敢自稱天下無敵，不過…（偷笑！嘻）。

①並非所有這類的 CD-ROM （如 Video CD ）都要在 Windows 下才能播放，你可以找找，有些也能在 DOS 下播放。通常能在 DOS 下播放的都會附有播放程式，也幾乎都是全螢幕播放，因為它們不用遷就 Windows 的解析度，所以可以直接利用 352 × 240 的模式來播放影片。現在因為 Windows 盛行，而且 Windows 上的多媒體規格比較統一，所以你才會看到 Windows 上的 Video CD 較多的情況。

②畫面模糊是應該的，不僅僅是因為 MPEG 卡的關係。現行的 MPEG 卡所遵循的規格是　MPEG Ⅰ，本來就是一種所謂的過渡性產品，而且為了配合 PC 的執行能力，所以它的解析度不高，速度及所謂的壓縮比也不是很好。以你的情況而言，有一塊 MPEG 卡當然會好的多了，模糊的情況也能夠得到改善，不過你要期望它能夠比得上一般影片在電視上播出的效果，最好等等正式標準的　MPEG Ⅱ 卡會比較好。

RAM　的多寡會影響到影片播放的流暢性，自然是多一點好。不過和影片模糊的問題倒是沒有多大的影響。

③上面說過一般 CD-ROM 影片大都是 352 × 240 的解析度，在沒有影音播放卡（也就是 MPEG 卡）的情況下，純以軟體來處理每秒 15 ～ 30 張的畫面，即使在 Pentium 上也不見得會流暢，更何況 Windows 的解析度最低是 640 × 480，如果真的以軟體來處理這麼大的播放畫面，可以想像下場是……。

另外，影響因素還有 CD-ROM 的讀取速度及 RAM 的多寡。理想狀況下，如果 CD-ROM 的速度能達到一般硬碟的速度，而且 RAM 有 16MB 甚至 32MB，來播放 320 × 200 的影片，播放影片的流暢效果絕不輸給 MPEG 卡喔！不過不知道要等到"啥米"時候，而且還要花大把的錢呢！

④4MB RAM!? 說實話，真的有點不夠，現在 8MB RAM 都有些勉強了點，君不見Wing Command Ⅲ連 8MB 都不太滿意了，搞得不好連進都進不去呢 !? 所以說多存點錢買 8、16 甚至 32MB 的 RAM，才是快樂又正確的"代誌"啦！

題外話，說實在的，現在 RAM 還真是貴，從幾年前啊？忘了！價格一直沒怎麼變動，其它的電腦產品則說降就降，要淘汰就淘汰。RAM 還真是電腦中名副其實的"貴族"喔 !?

高雄 成治

診療室你好：

小弟目前是一位在學學生，有幾個問題想請教？

①如果我想看光碟電影（ VIDEO CD ），那需要那些配備？而這些配備價格大概是多少（若有英文，煩請予以說明）？

②何謂 CD- Ⅰ？

成治，你好：

①一般而言，要看光碟影片，光碟機（ CD-ROM　）當然是必要的，最好是倍速以上的光碟機。另外一樣就是 MPEG 卡，國內叫它作影音播放卡。光碟機的價格從 2 ～ 3000 元的光碟機到一萬多元不等的四倍速光碟機都有，而 MPEG 卡則大多在 4500 ～ 9000 元之間，而且品質相差很大，選購時要小心謹慎。

② CD－Ⅰ和 MPEG 同樣都是影音壓縮的一種標準，不過在 PC 上應用的很少，如果你有興趣可以參考一些多媒體、光碟的雜誌或書籍。

台北市 柳東儀

問題診療室，您好：

當我玩「麻雀幻想曲 2 光碟版」時，我用了兩種抓圖軟體「抓圖獵人 2」和「畫面狩獵者 2」，想抓下美女圖和破關畫面，但所能抓的圖都只能抓下半部，也就是抓下來的圖都只能看見下半部，



問題診療室

我該如何抓整張圖呢？

註：使用配備　386DX25
8MB RAM
OAK VGA 卡（BIOS 067 V1 03）

A 柳讀者，你好：

你在抓圖時所遭遇的問題與你所用的配備無關，主要是因爲麻雀幻想曲 2 是採用 640 × 400 16 色的畫面模式，而你所用的這兩種抓圖程式會將其誤判爲 320 × 200 256 色的標準模式，所以當你秀圖時便只你看到下半部，而看不到你想看的下部…，哦，不！是下半部，你可再換別的抓圖程式試看看，例如畫面小偷（SREEN THIEF）就是能正確判斷其畫面模式，且相當好用的抓圖程式。

台中縣　張佐夷

Q 軟體世界，你好：

最近迷上了電腦繪圖，雖然市面下的繪圖軟體用了不少，功力也與日俱增，但畫來畫去，那些圖總是死的，因此我準備嘗試動畫，但跑了各大電腦門市，卻沒有任何一家有陳列 3D-STUDIO 和 Animator ，爲了這兩套軟體，我可以說是無所不用其極，但總是弄不到手，爲此懊惱不已，希望能指點一條明路，感激不盡！我曾聽人說起，這兩套軟體的價格，似乎各爲五位數字，不知是否確切？（希望不是真的，否則當了褲子也不夠！）

敬祝　逸物發展

A 張讀者，你好：

你所說的這兩套軟體，身價真的都是五位數字，如果你沒有千來條的褲子，還是乖乖的把刻死圖的功力練好吧！由於功能強大的軟體通常價值不菲，因此除非投資於商業用途外，業餘的玩家要購買此類軟體，除了要有過人的財力外，也要有極大的決心，當然，有些人會求助廉價的大×帖、泡麵，但在軟體有價的前提下，這種行爲實在是很不值很鼓勵的，希望在不久的未來，你能很快的擁有一整倉庫的褲子！

台北縣　陳樂昱

Q 問題診療室，你好：

本人有幾個小問題請教：

①看了 98 精品店後，對日本的 98 電腦覺得很感興趣，請問 98 系列和IBM PC系列是否相容？其 CPU 又和 Intel 系列有無關係？可否除了 GAME以外，就 98 電腦硬體及其週邊多介紹一些，畢竟在這方面許多電腦雜誌都忽略了。

②玩了許多 GAME 後，本人一直對GAME的誕生很感興趣，相信許多讀者亦想知道遊戲是如何策畫，產生出來的，雖然貴社及大宇的軟體之星均稍有披露，但仍希望多一些篇幅，談一談 GAME 的劇情、程式、製作等衛生要素，並提供一些參考資料給有志邁向 GAME 之路的人，以免他們重蹈覆轍。

③貴社的魔法門外傳攻略本究竟發行了沒？我的魔法門外傳已經卡了好久，快放棄了！

④順便問一下「殺人月」的中文版出了嗎？我已買了英文版，若欲換成中文版可以嗎？

A 陳讀者，你好：

①有關 98 系列電腦與 PC 的異同，以往在雜誌裏已經說明了好幾次了，也許是感興趣的讀者太多了，一直重複這類的問題，還好這期的軟世新聞商刊版的「 98 雜談」一文有很清楚描述，還有疑問讀者，趕快翻回去仔細看清楚了！

②礙於篇幅的關係，「邁向寫 GAME 之路」、「遊戲解剖室」等專欄無法每期與讀者們見面，主要是因爲有些理論性的文章篇幅太長怕讀者們會睡著，篇幅太短又不能說明清楚，所以只好將長篇文章在適當的時候開始分期刊出，雖然如此，編輯部已開始著手短篇文章的企劃，希望很快就能以簡單扼要的方式與讀者們見面。

③魔法門外傳三合一攻略本已經出了耶！希望忠實讀者們多多支持鼓勵！

④由電腦休閒世界發行的殺人月中文版已經出了，由於你目前已擁有了英文版，可以單獨購買中文版磁片來更新爲中文版，價格爲150 元。

台南市　黃益明

Q 在此有一個很小，但百思不解的問題想請問編輯部的大哥、大姐們：

請問 98 遊戲的 H-GAME ，這個 H 到底是什麼意思？

A 黃讀者，你好：

雖然是個小小的問題，但是我們覺得你問得很好，有些人玩慣了 H-GAME ，若你問他爲什麼叫 H-GAME ，而不是 A-GAME 或 X-GAME 時，大部份的人都說不出所以然來。由於 H-GAME 玩多了，會讓 H 變成了一種思考模式，甚至是一種動作時，其真正的來源就不太被人計較了。其實，如果你有空翻一翻日本外來語詞典查証一下的話，所謂的 H （エッチ）是一種「和製語」，與變態（いやらしいこと）同義，也就是指「下流」的事，如果按照字面的解釋，玩 H-GAME 就等於玩□□的 GAME ，那玩 GAME 的人不就是□□的人了！？這算是本期的每月一詞，空白的地方你自己會填吧！



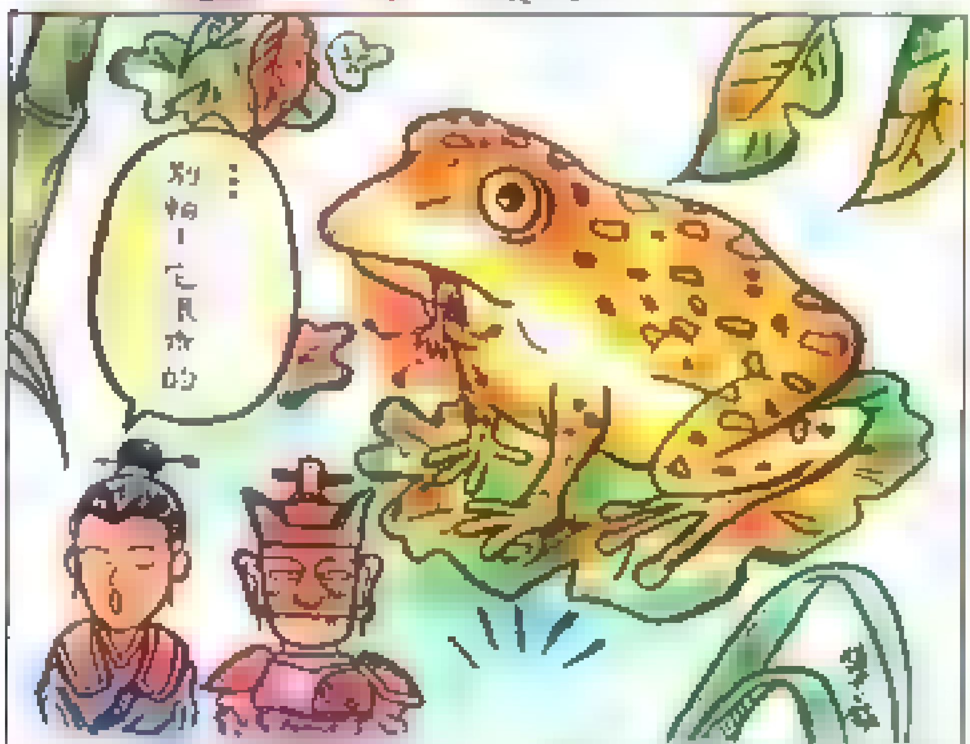


蜥蜴超人造形奇特，他的特色有別於一般超人的內褲外穿，而在於頭上的…



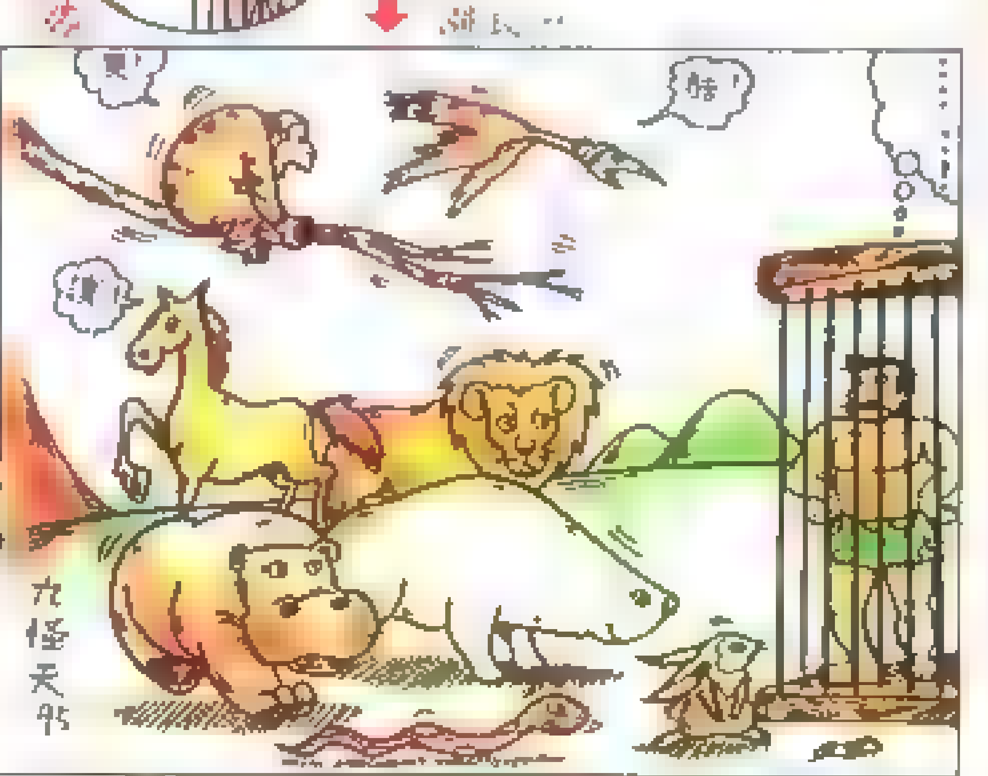


楓之謎中有變形蛙，據說它很溫和不會吃人，不過還是要小心提防，它會…"咬人"…





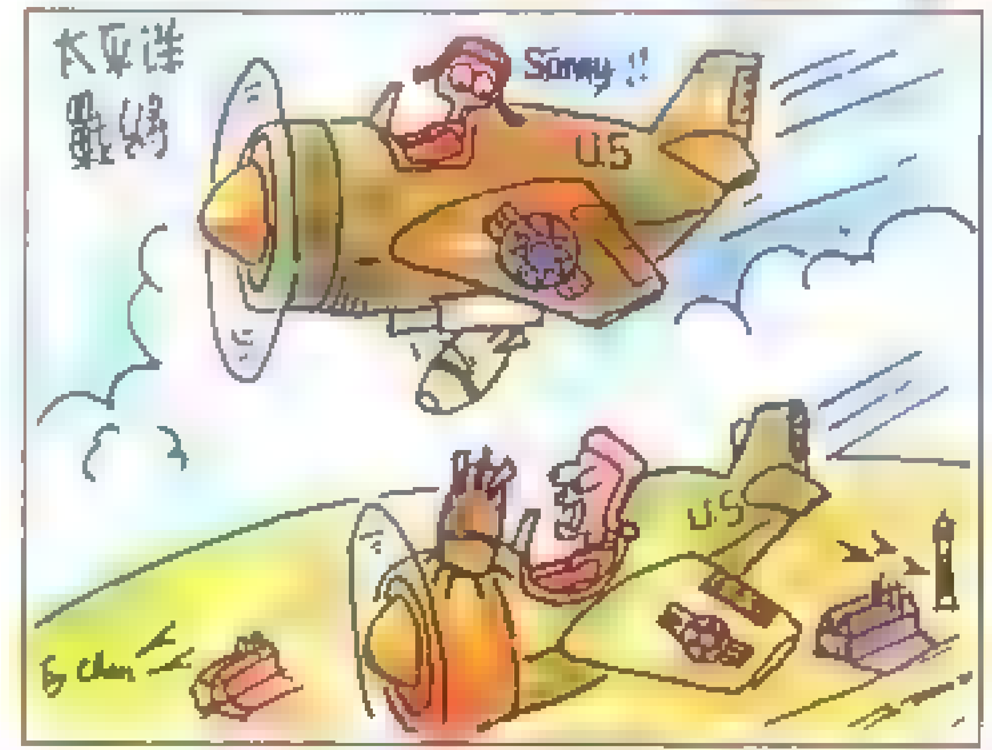
動物園都管不善，動物們休想有好日子過，誰敢保証動物們會怎麼對待失職的園長…





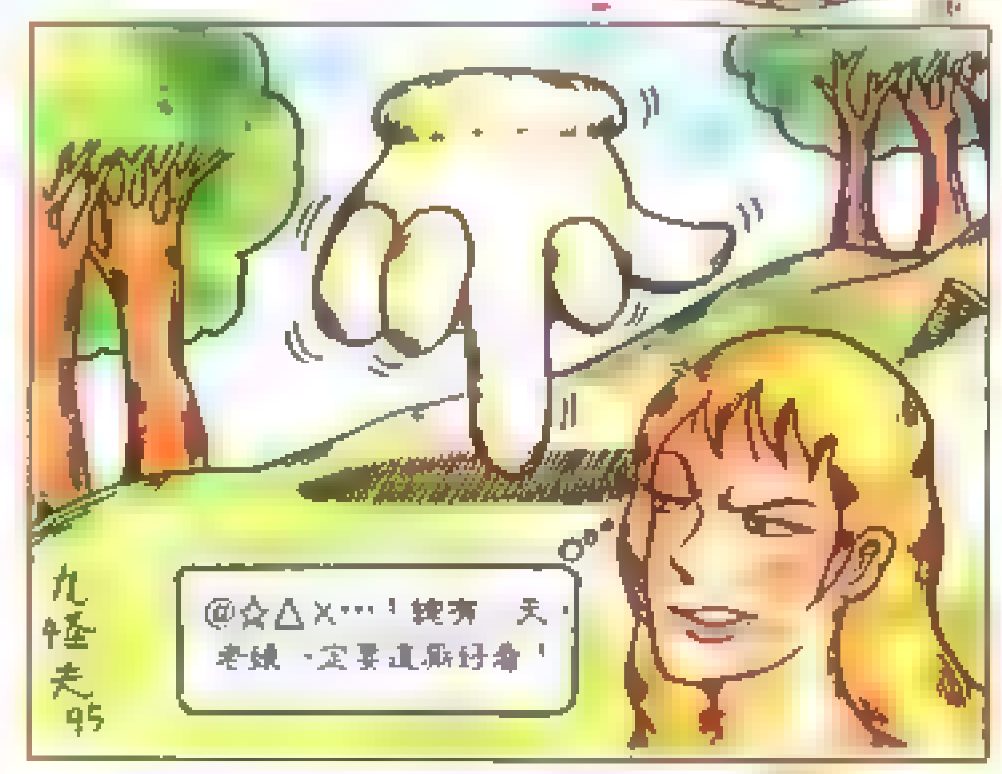


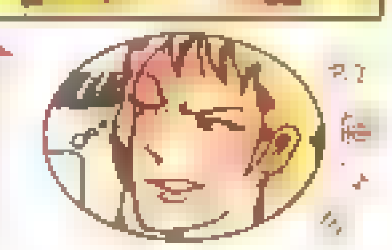
自從電腦遊戲的尺度變大後…





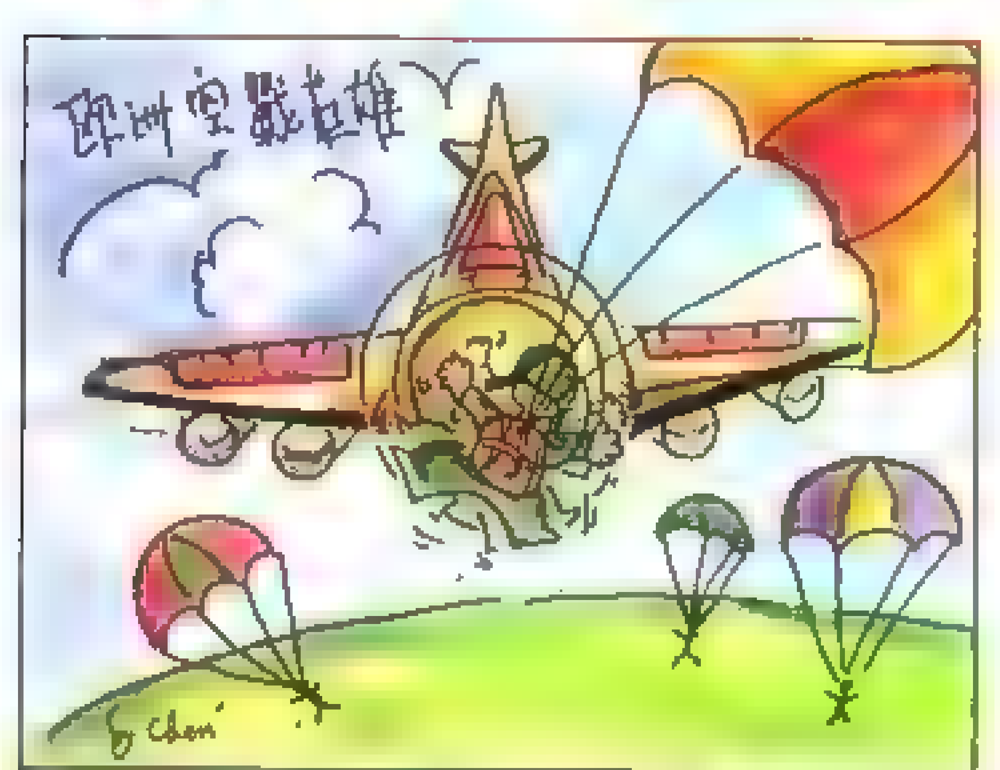
當到達轟炸目標時請注意友機的位置





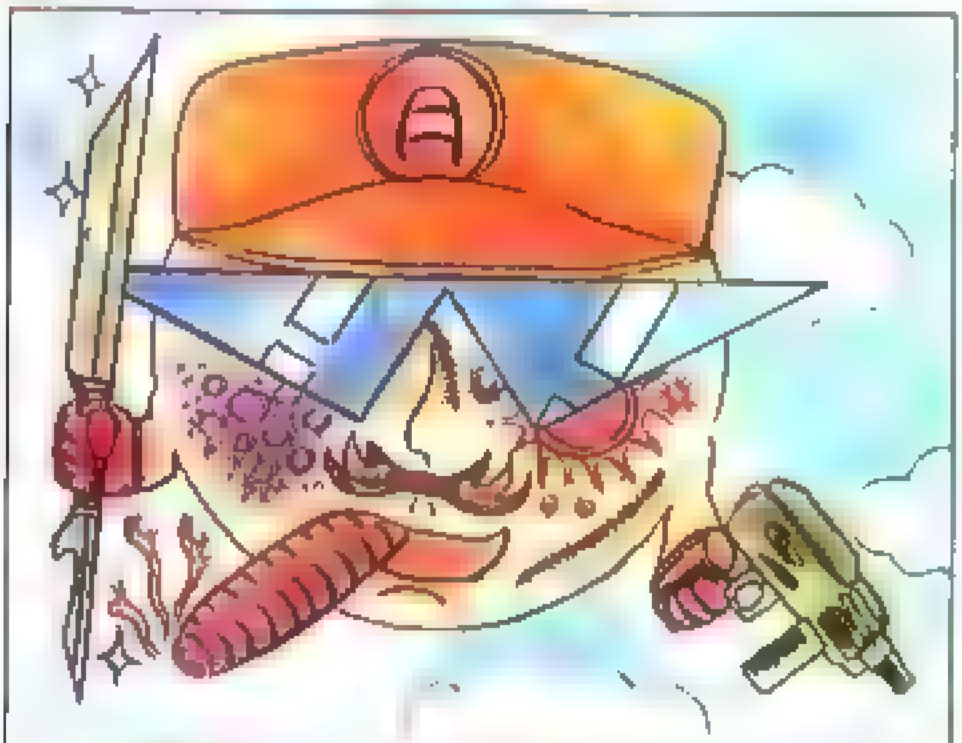
手套先生不是個好東西，其實在某些假裝的動作中，聯西亞早該看出來才對！

GAME SHORT



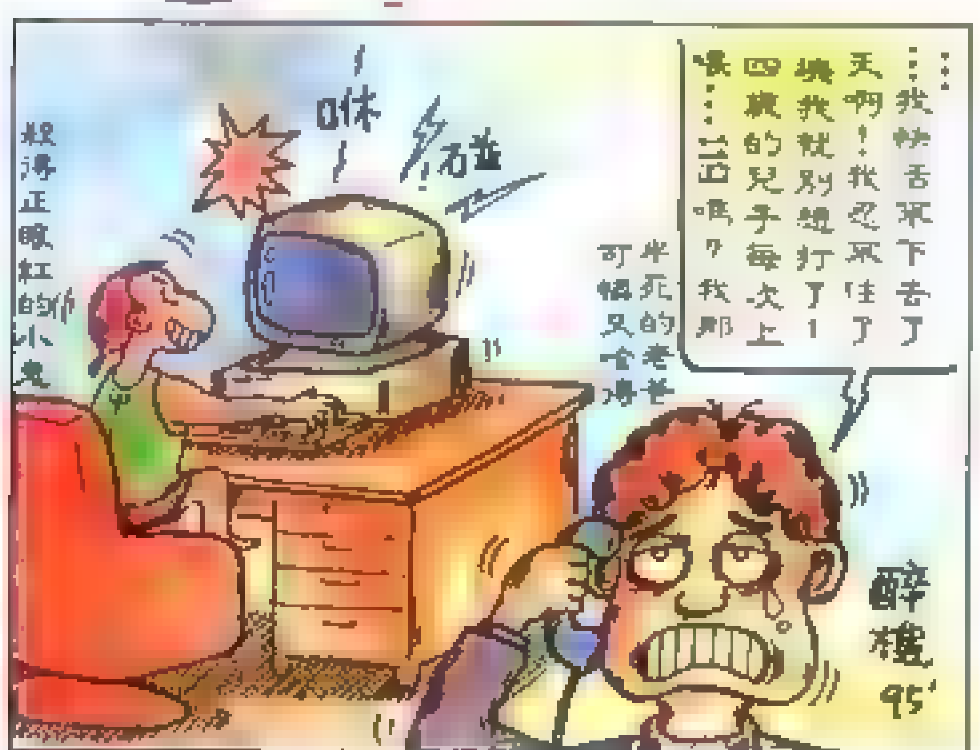


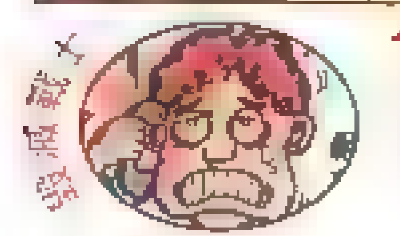
空戰激烈，衆機保平安…你以爲跳傘就沒事了嗎？這…這個摔倒得也太大了吧！





殺人月?!…嗯…酷斃啦…

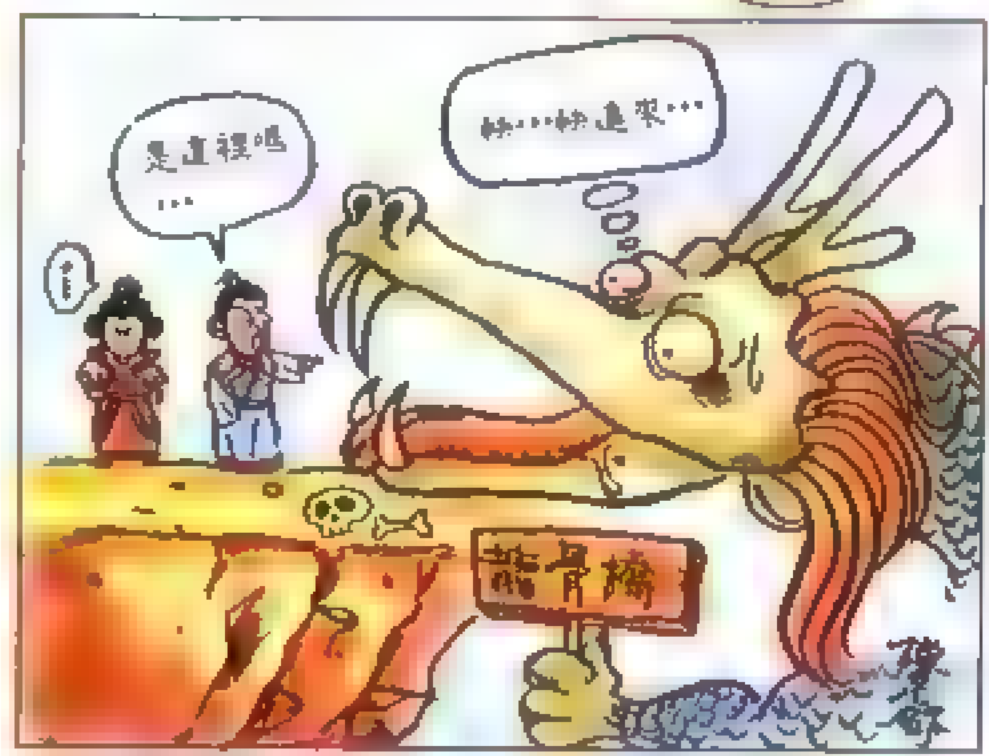




老少咸宜的遊戲，令人欲罷不能，孰不知竟足以造成「家庭困擾」…

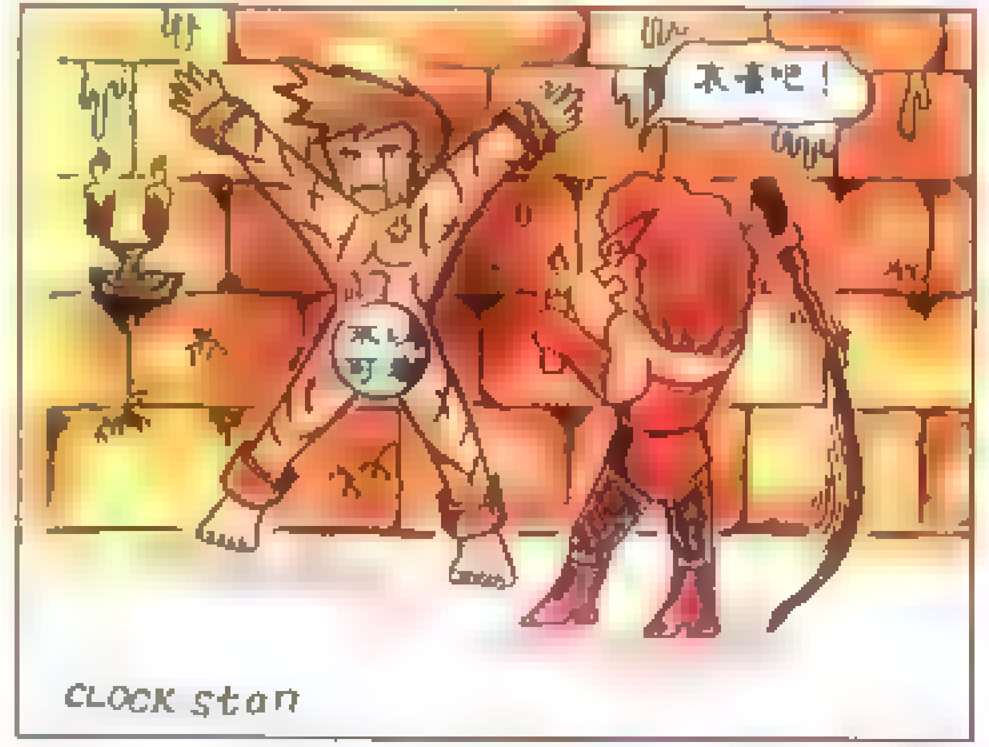
楓之舞中有座龍骨橋，外型似龍之骨般，但也有多處如圖中的"人骨橋"…





當女兒選擇了自己，話爸爸是多麼地快樂，但萬萬沒想到女兒竟然是個— SM 女！…





想過關？沒有一身特殊裝備的話，恐也不可能輕易過關?!





遊戲終結者 P.A.R.T. 1

●HAKKA



魔城迷蹤懸疑離奇的劇情和陰森詭異的氣氛很能引人入勝，讓人一頭栽進這虛無的世界奮戰不懈而不自知。由於遊戲中的人物、背景都使用鋼筆繪圖技術，因此整體給人的感覺比<鬼屋魔影>還要柔和、自然。至於音樂則襯托出 TIRICH 小鎮籠罩在邪惡魔力下的黑暗恐怖，因此遊戲可謂聲色俱佳。

整個的冒險過程都在小鎮之中，探險範圍自然不大，因此劇情相對地也不長。這點可說是本遊戲最大的敗筆，順利救出祭壇女子的玩家，應該都會有遊戲故事太短、意猶未盡的感覺。若能架構更大、更完整的劇情，讓冒險者可以到不同的地域或不同的時空中搜索探險，相信魔城迷蹤會是一部更受歡迎的佳作。



魔言魔語話交易



狠鬥激戰殺邪魔



魔法配方和秘法



石壇中央見女子



魔影眾人踏歸途



塔底深處取寶書



一身是膽入陰宮

天良泯滅棄正道



修道院內尋聖骨



巨石陣中震天譴



酒池肉林享仙福

●馬爾寇溫





X-COM在國外曾經在 CGW 上評為最佳策略遊戲，所以筆者亦不落人後，但才上機不久，卻因為其戰鬥太麻煩而打了退堂鼓。但在看了 LYC 玩 X-COM2 之後，越看越有趣，決定重回戰場，所以又有A稿費的機會了。

X-COM 在策略及戰鬥方面獨具一格，各種科技的研究、武器裝備的生產、基地的建造及產品的銷售，讓玩家享受逐漸升級的樂趣。戰鬥時的步步殺機，各式功能不同的武器紛紛出籠，以及每個隊友交相掩護射擊，多樣化的內容，更讓玩家樂此不疲。

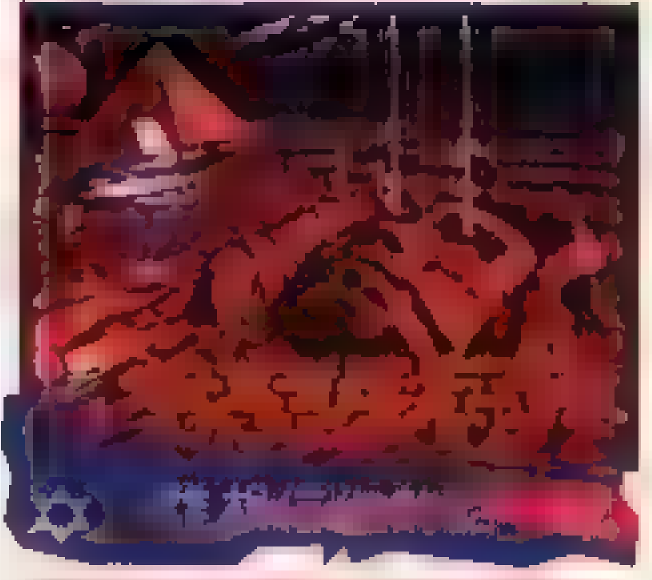
在結束X COM之後， LYC 問我要不要玩 X COM2 ，我很堅決的回答他不要，因為我還想睡覺咧！









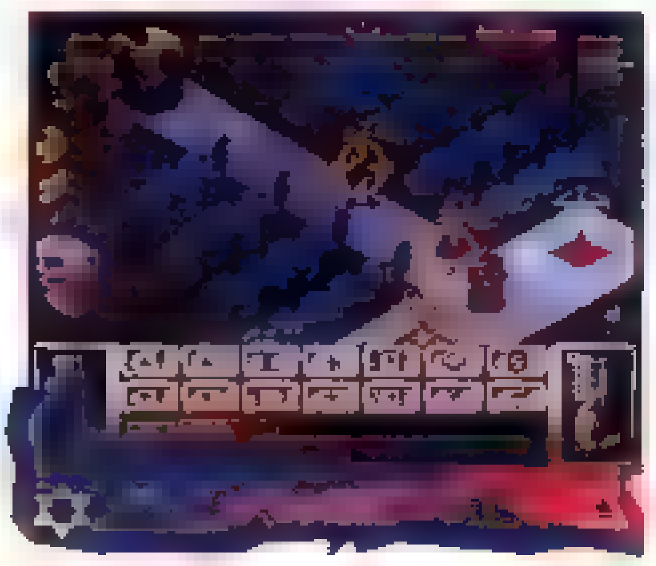










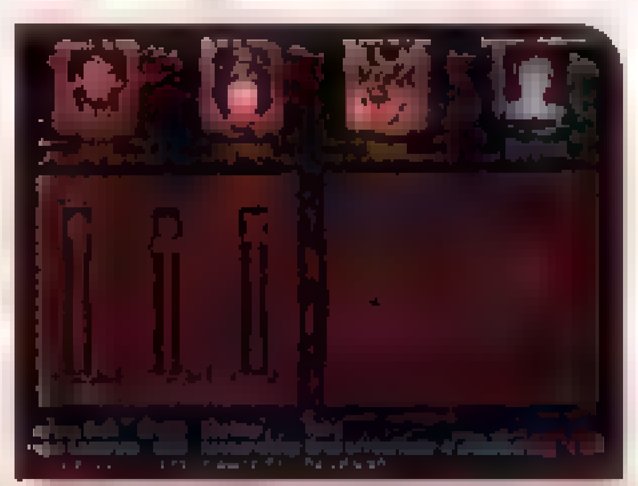




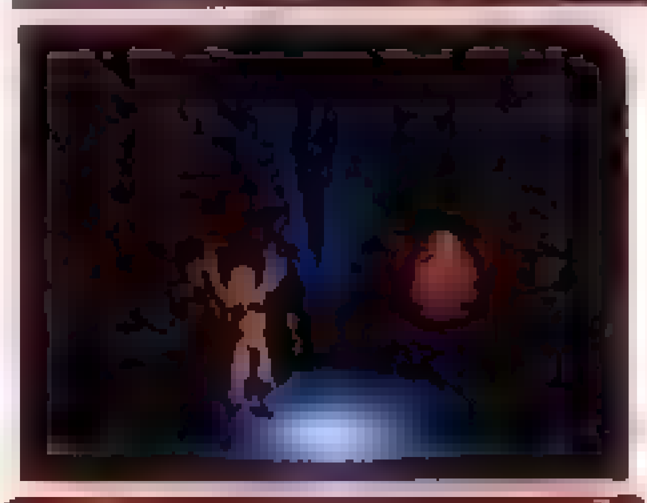
◎L.Y.C

雖然程式上有不少令人難以忍受的問題，但是筆者還是將『魔法大帝』玩過了數十次，原因在於它那優秀的資料設定及遊戲架構，使人不禁深深地沉迷其中，無法自拔。後來的『魔法大帝』也推出了12版及13版，以改正11版的缺失，不過據筆者使用的結果，除了多出了排行榜、資料數據有所變動，以及13版的可以焚毀城市外，其它在程式上仍有不少當機的的問題，並未獲得解決。希望Microprose往後在推出遊戲時，能夠多汴意一下程式的相容性問題。

魔法大帝



[illegible]不太靈光的頭頭



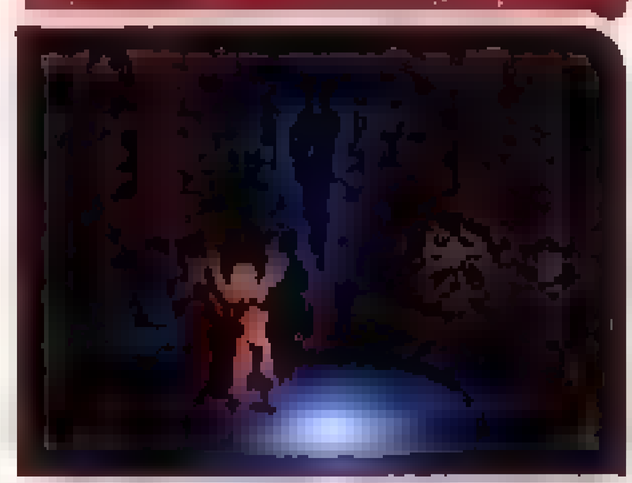
[illegible]



[illegible]



[illegible]經過長期經營的結果



[illegible]打開異世界之門



[illegible]



[illegible]手下的英雄們



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

遊戲終結者4

PART 1

D.J.

當在電腦公司看到遊戲時，本以為只是一般的角色扮演，誰知玩下去才了解為甚麼日本 DOS/V 的遊戲那麼有吸引力；天啊！遊戲眞是有夠黃的，除了嗯嗯啊啊外，甚至還有性愛的對白。還好從雜誌報導或是遊戲外盒上均看不到 H GAME 中精彩的圖片訊息，要不然被老媽知道以後，那就再也沒機會欣賞這些漂亮妹妹了。

整個遊戲很簡單，大約只要幾個小時就可以玩完。如以純遊戲的觀點來看，不管是劇情架構[illegible]造的遊戲相比，而且超越太多了。不過打完遊戲時，整個人感覺好虛脫，在此可要警告身體狀況不是很好的人，最好不要嘗試，免得噴鼻血。



1 找到甦醒青苔



2 這傢伙還擋在這裏



3 酷哥，你說的正合我意



7 繼續傳播愛的眞諦



6 天啊！救人是這樣子的？



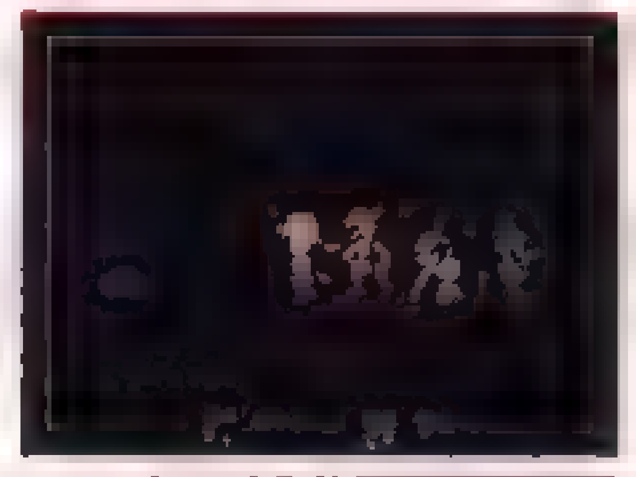
5 趕快救人



4 超密技為你送終



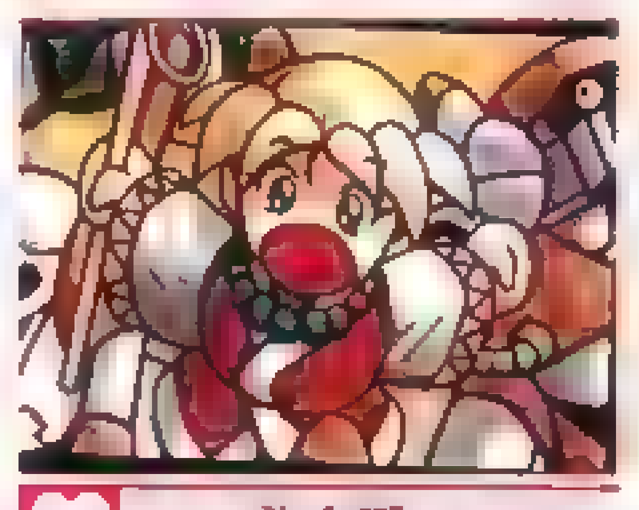
8 咦！這又是什麼怪物



9 追趕這小傢伙蠻好玩的



10 喔！喔！情況不妙

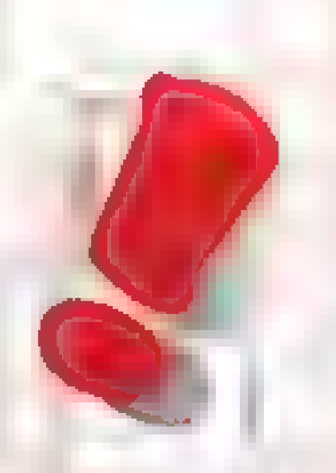


11 救命哪！



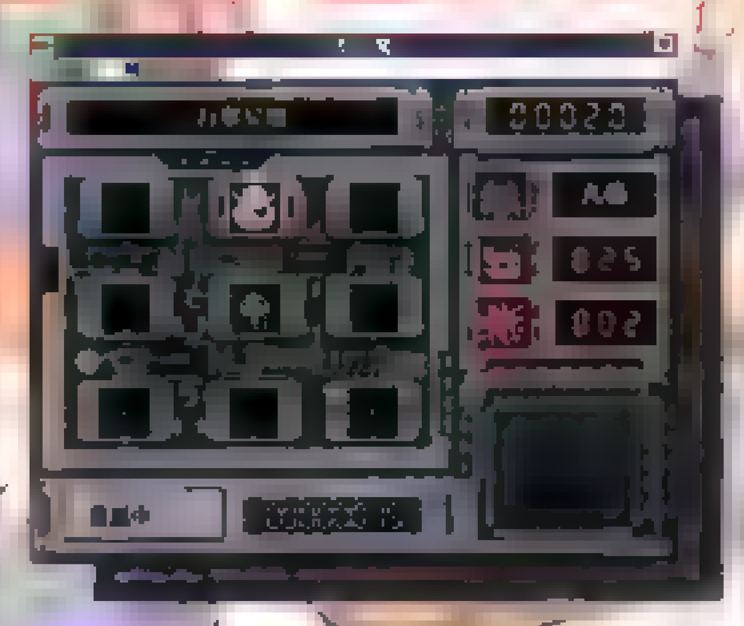












外掛遊戲一：星際賽盒　外掛遊戲二：打擊星魔

★除主遊戲外，還可獲得兩款外掛遊戲：〈星際賽盒〉、〈打擊星魔〉，豐富您的遊戲樂趣。
★採一至四人多重模式較勁，有八位不同屬性的人物供您挑選。
★設有三種難易不一的星際地圖：〈簡單星圖〉、〈大亨星圖〉、〈銀河星圖〉三種，可自行設定磁性風暴大小，改變遊戲的難易度。
★星座名稱、位置皆來自實際的星象所設計，讓您更能熟悉了解宇宙的奧秘，兼具了寓教於樂的功能。
★保留視窗功能的特色--遊戲介面皆可任意放大、縮小、拖曳字間隔，可依您的喜好自由調整。
★操作簡單、上手容易、畫面流暢，使您更能得心應手。

抱歉！

為了給您最優越的品質，
所以我們延後上市；
相信您一定會支持我們！



誠徵 程式設計師



九藝資訊股份有限公司
新竹市食品路429號2樓 TEL：(035)221820 FAX：221820
總代理：宏申資訊有限公司 TEL：(02)9203871 FAX：(02)9256550
香港代理：CompuMark Software (H.K) LTD. Tel：002-85-7291779 Fax：002-85-7250961

放眼天下，遊戲精

我們不僅研發高品質的休閒軟體，更爲您引進世界各

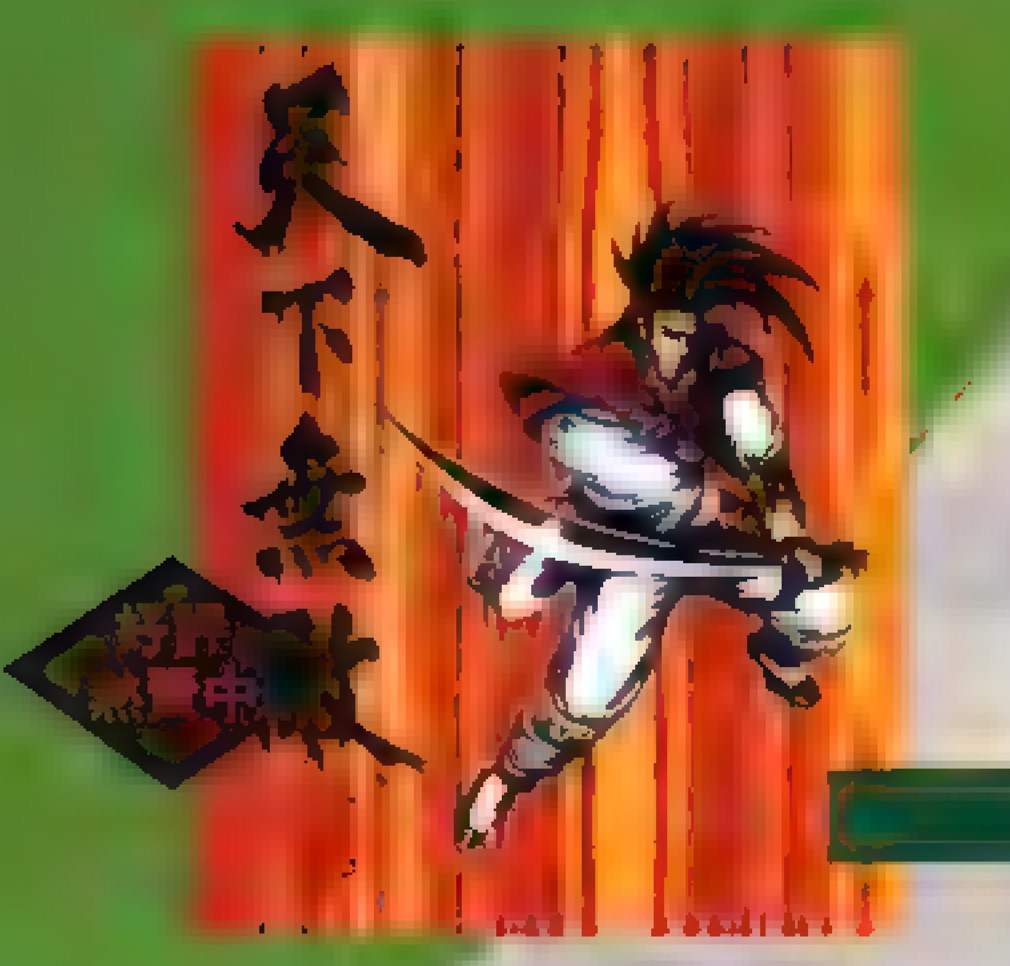




類型：模擬

戰虎

就算你是模擬遊戲的生手，都將能夠輕易的啓動戰虎坦克，披掛上陣，執行機密的步虎行動



類型：格鬥

天下無敵

一場爲了爭奪天下第一封號的擂臺賽，充滿了招式華麗的必殺武術，如何擊敗群雄脫穎而出，就得靠你的功夫了！



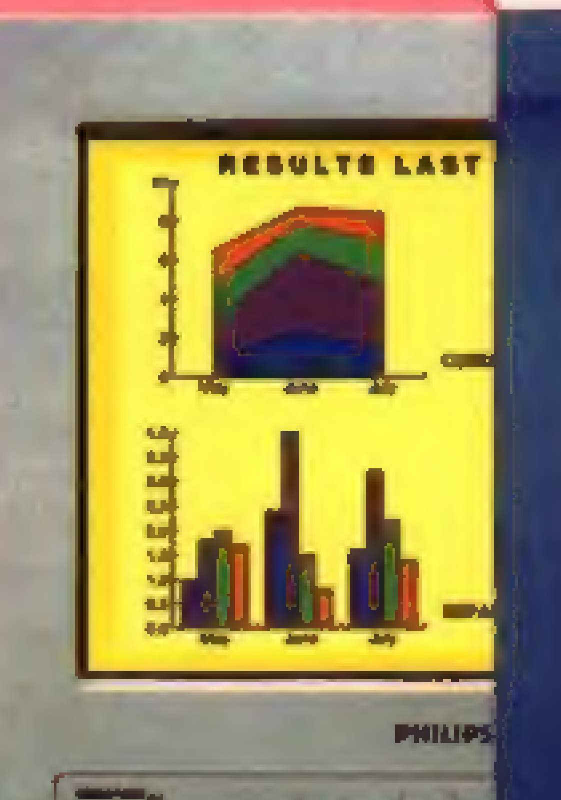
歡樂盒有限公司
臺北縣永和市中和路343 3號12樓 TEL 02 23 6454 FAX 02 23 6424


模擬
城市2000中文版

PHILIPS 多媒體彩色繽紛世界

多媒體專用

PHILIPS 15A(4CM8294)
15 吋 彩色顯示器
1280*1024 解析
0.28 點距
低輻射 非交錯
省電功能 OSD 操控
立體喇叭
特價：14,500元



多媒體專用

PHILIPS PCA 10MP
MPEG CARD
影音光碟播放卡
即時影像 / 聲音播放
支援 VIDEO-CD CD-I
特價：5,990元

PHILIPS DTV-1000M
全功能數位電視卡
181 全頻道 AV 端子
美規立體雙語音
數位解像 OSD 操控
特價：4,500元
選購遙控器：加 800元



PHILIPS CR-950 光碟機＋外接套件 CR-525i
倍速作業 IDE 界面 符合 EPP 與 ADAPI 規格標準
面板單鍵播放音系統 可攜式 適用於 NOTEBOOK
特價：5,900元/(一套)

飛利浦授權代理 WHEREVER 滙豐電腦科技
台北市重慶北路二段 188 號 8 樓
TEL:(02)5533800 FAX:(02)5533844 郵撥帳號:18467204

歡迎經銷商來電洽詢

台北光華展示中心：元富電腦 (02)396-5781


三國演義
貳
漢末，天災人禍，烽煙四起，張角興兵作亂，將全國的戰爭氣息拉到最高點，紛紛亂世，英豪輩出，劉備、關羽、張飛、曹操、孫權、呂布等人的力鬥及諸葛亮、周瑜、龐統等人的智鬥，加上無數奸雄睿智的將領血汗，構成了流傳千古，為後世人讚嘆唏噓的「三國時期」，從一團亂至邁向三國鼎立的狀況，是如何辦到的？要具備什麼資格，才能從容通過險崖，走向一統的大道？
這些男人將其一生投注於這個波瀾壯闊的大時代，他們將會得償宿願或是含恨終生？
七個時代劇本
出場文臣武將八百餘名
完備的指令群，近五十種外交和軍事謀略
二十餘項個人屬性
全國地理態勢定有47個城、22個戰場
五花八門的作戰計劃
3D模擬式戰鬥畫面
玩家可以登錄自己的名字成為新君主或新武將
電影技巧動畫，數百MB CD-ROM大容量
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行 SOFTWORLD


臺海大戰 春假提前引爆 艾生公司1995年最新力作
龍城飛將
EAST STORM
國人第一套飛行模擬遊戲 IDF VS SU-27
★SGI工作站製作之精彩動畫 ★全力支援640*400高解析度 ★全程戰鬥語音支援
ACCEND
美夢成眞
艾生資訊股份有限公司 研發製作 TEL.(02)581-1285 FAX:(02)563-8536
The East Storm are registered trademarks of Accend Inc.
Accend Inc. All right reserved.